

Segunda Época-Número 41
225 ptas.
MICRO Manía
Sólo para adictos
KING'S QUEST V
¡Encontramos el castillo del rey Graham!
SONIC
EL JUEGO MÁS ESPERADO DE SEGA
CANARIAS CEUTA Y MELILLA 215 PTAS.
HOBBY PRESS
PREVIEW
El regreso de la máquina más perfecta: TERMINATOR II
3D KIT
REALIDAD VIRTUAL A TU ALCANCE
Tras los pasos de la muerte
GAUNTLET III

¡MALO HASTA





ERES T-800 EN TERMINATOR 2, EL VIDEOJUEGO MAS REBOSANTE DE ACCION. LA PELICULA MAS ESPERADA DEL AÑO, LLEGA AHORA A TU ORDENADOR. ESPECTACULAR ANIMACION Y GRAFICOS TE METERAN EN LA RABIOSA HISTORIA DE LA PELICULA... Y EN EL JUEGO QUE NUNCA OLVIDARAS.





¡VOY A



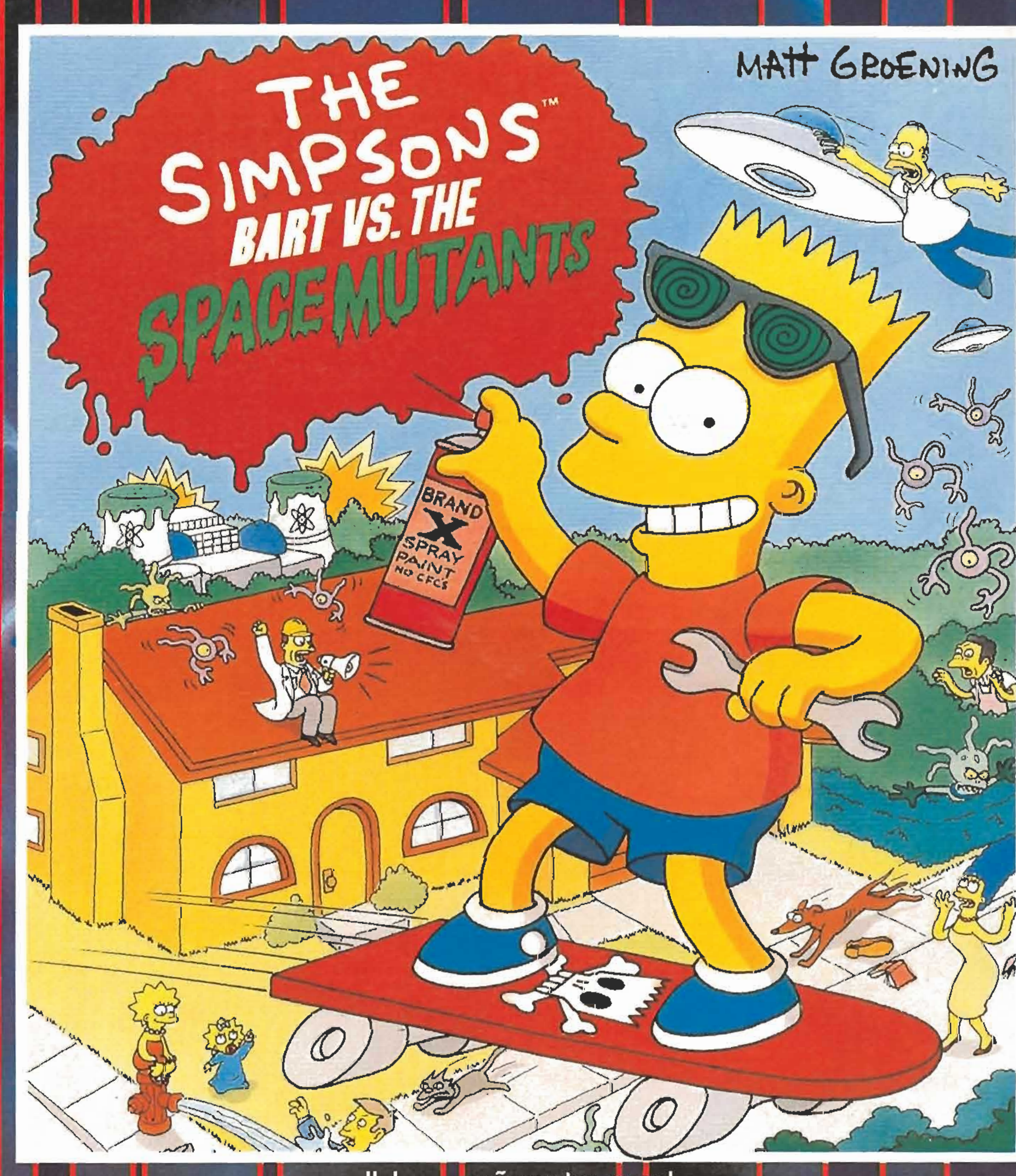
LA MEDULA!



POR TI!

UIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA
FTWARE SERRANO, 240
MADRID. TELEF: (91) 458 16 58





Hola compañeros humanos!
Soy Bartholomew J. Simpson y quiero contaros un importante secreto: MUTANTES DEL ESPACIO ESTAN INVADIENDO SPRINGFIELD. Eso es tío! Un puñado de horribles, viscosos, gordos y malolientes monstruos se están apoderando de los cuerpos de la gente que vive aquí y quieren fabricar un arma para adueñarse del planeta entero.
Inquietante, NO?





ELEVADO A LA MAXIMA POTENCIA

520 ST^{E}

El nuevo ATARI 520 ST^{E} suma a la alta tecnología del 520 ST^{FM}, el ordenador más premiado por la prensa internacional, la potencia que buscas para elevarte a tu máxima expresión:

- Más de 4.000 colores de donde escoger.
- Sonido digital en estéreo.
- Acelerador de gráficos, «Blitter».
- Formateo de discos compatible con MS-DOS para intercambio de ficheros.
- Modulador para conexión a tu TV.
- Conectores MIDI para instrumentos musicales.
- Mayor número de interfaces para conexión directa a múltiples periféricos.
- Facilidad de uso con el ratón y el entorno gráfico GEM.
- Versión avanzada del sistema operativo TOS en ROM.

Da el salto definitivo con ATARI 520 ST^{E} y disfruta de una potencia sin límites.

Además te regalamos el **DISCOVERY** PACK, valorado en más de 35.000 pts... que incluye:



Hyperpaint 2
Programa de creación de gráficos para ST.



Music Maker 2
Crea, graba y reproduce tu música en estéreo.



Omikron BASIC
El lenguaje BASIC más rápido para los ST.

66.000 Pts. +IVA

+ 4 superjuegos

ATARI®

ALTA TECNOLOGIA AL MEJOR PRECIO.

ORDENADORES ATARI, S.A.: Apartado 195. Alcobendas. 28100 MADRID. TELS. (91) 661 56 25 / 661 83 36

- **NORTE (947) 21 20 78** • **LEVANTE (96) 362 38 61**
- **ANDALUCIA (95) 428 19 67** • **CANARIAS (928) 36 90 81**
- **SOFTWARE CENTER, S.A.: CATALUÑA (93) 424 17 03** • **Y en todos los centros de**



NUMERO UNO COMUNICACION



Sólo para adictos

Año VII. Segunda época - Nº 41 - Octubre 1991 - 225 ptas. (Incluido IVA)

Edita
HOBBY PRESS, S.A.
Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
Jose I. Gómez-Centurión

Director
Domingo Gómez
Redactora Jefe
Cristina M. Fernández
Redacción
José Emilio Barbero
Javier de la Guardia
Director de Arte
Jesús Caldeiro
Director de Publicidad
Mar Lumbreras
Colaboradores
Martín Echenique
Toni Verdú
Fernando Herrera
Pedro José Rodríguez
Santiago Erice
Diego Gómez
Rafael Rueda
Antonio Dos Santos
Jose Dos Santos
Marc Steadman
Jesús Pérez Sicilia
Javier Sánchez
Secretaria de Redacción
Mercedes Barrio
Fotografía
Daniel Font

Director de Administración
José Angel Jiménez
Director de Marketing
Mar Lumbreras
Departamento de Circulación
Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones
Cristina del Río
Tel. 7346500

Redacción y Publicidad
Carretera de Irún, Km 12,400
28049 Madrid
Tel. 7347012
Fax 3720886

Distribución
Coedis, S.A.
Ctra. Nacional II, Km. 602,5
Molins de Rei (Barcelona)

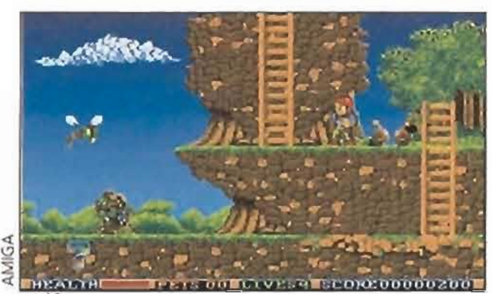
Autoedición
HOBBY PRESS, S.A.
Clickart
Preycor91, S.L.
Imprime
Altamira

Controlado por **O.J.D.**
Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información

Depósito legal: M-15.436-1985

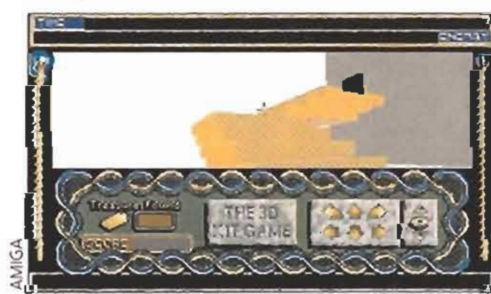
En este número

Si hay un juego que ha creado escuela ese es, sin duda, Gauntlet. Ahora su tercera parte llega hasta nuestras pantallas con nuevas sorpresas y muchos más personajes.


AMIGA
«Elf»


AMIGA
«Terminator 2»


PC
«King's Quest V»


AMIGA
«3D Construction Kit»

NUEVA DIRECCION Y TELEFONOS

Hobby Press, S.A. comunica a sus lectores y anunciantes el próximo traslado a la nueva sede de la Sociedad, que se llevará a cabo en el curso del mes de Octubre.
La nueva dirección es la siguiente:

C/ De los Ciruelos nº 4
28700-San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Teléfono: 654.69.96

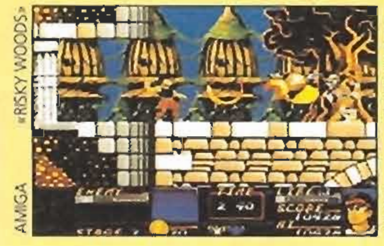
Los teléfonos y dirección antiguos estarán vigentes hasta que se lleve a cabo el traslado a la nueva sede.

***P**ues sí, chicos, ya ha pasado el verano y una vez más lo ha hecho volando. Todos estamos ya pensando, casi, casi, en las navidades y los más optimistas en las vacaciones del año que viene, pero hasta entonces vamos a intentar pasarlo en grande sentados ante la pantalla de nuestros ordenadores y nuestras consolas.*
El Otoño ha entrado con buen pié en el mundo del videojuego porque lo nuevo de Ocean, «Elf», es un super juegazo, uno de esos lanzamientos que hacen época y que tendrán segundas y terceras partes, seguro. Los aficionados al cine también están de suerte porque «Terminator II» está recibiendo los últimos toques, y antes de final de año podremos echar una mano a "Big Arnie" en sus devaneos en la pantalla de ordenador. No podían faltar en este número alguno de nuestros habituales informes. Por eso hemos preparado un interesante artículo sobre un lugar que existe en Estados Unidos dedicado a los amantes de las batallas espaciales y los ordenadores, el "invento" se llama «Battletech» y ójala alguien decida traer la idea a nuestro país. Nuestra sección de Punto de Mira ha recibido la visita del «World Championship Soccer», «Sports 4D Driving», «Mario Andretti's Racing Challenge», «Frenetic» y muchos juegos más. También podrás ver reportajes especiales sobre algunos de los programas más especiales del momento: «F-15 Strike Eagle II», «Life and Death II», «3D Construction Kit» y «The Secret Weapons of the Luftwaffe». Y ahora pasamos a las páginas que sabemos esperáis ansiosamente mes tras mes. Como aperitivo unos sensacionales mapas, acompañados de su correspondiente "Patas Arriba" de «Gauntlet 3», la tercera, y esperamos que no sea la última parte del clásico entre los clásicos, en esta versión completamente remozada. Como plato fuerte os ayudaremos, paso a paso, a resolver el «King Quest V», para que seáis capaces de fardar ante vuestros amigos de haber resuelto una de las aventuras gráficas más emocionantes que existen en el mercado. En este número podréis ver también un completo comentario sobre «Sonic», sin duda el mejor cartucho existente hoy en día para la Sega Megadrive. No nos hemos olvidado de Nintendo, Game Boy, Master System y... por fin, Game Gear, que inaugura su andadura por las páginas de la revista. Bueno, pues ya podéis pasar la página y comenzar a devorar la revista que seguro que lo estáis deseando. Un saludo. ¡Hasta el próximo número!

La Redacción



Contra todo quisqui...Risky


AMIGA «RISKY WOODS»


AMIGA «RISKY WOODS»

Perdonen ustedes ante todo el pareado tonto y simplón que, –además de demostrar la escasa sensibilidad poética de esta redacción–, da pie para presentar la nueva producción de Dinamic, «Risky Woods», un espectacular arcade protagonizado por el héroe de mismo nombre.

El juego, que sigue al pie de la letra las consignas dictadas por otras producciones de Dinamic como «Satan», «After the War» o «Freddy Hardest en Manhattan Sur», y que sorprende por su calidad técnica, ha sido concebido exclusivamente para Amiga, Pc y posiblemente Megadrive, si bien Dinamic tendrá que luchar por encontrar la forma de obtener la licencia que les permita realizar está versión (al aparecer Electronic Arts ha mostrado cierto interés en este particular).

Doce niveles, agrupados en cuatro fases diferentes con enemigo final incluido, esperan a Risky, que tendrá que recorrerlas por completo para liberar a sus amigos, transformados por obra y gracia de un maléfico conjuro en petreas estatuas.

Listo para desenfundar


PC «DESPERADO 2»

Como ya os anunciamos en nuestra Preview, «Desperado», uno de los programas con sabor a leyenda dentro del software nacional, regresa a nuestros ordenadores.

La segunda parte del juego, que como es fácil de imaginar ha sido bautizada por Topo como «Desperado 2», nos traslada de nuevo al salvaje Oeste para meternos en el pellejo del sheriff Marshall James, al que le espera la nada grata tarea de enfrentarse en solitario contra la avalancha de forajidos que han puesto los pies en la ciudad.

El juego, que cuando leáis estas líneas estará prácticamente a punto de ver la luz, nos ofrece dos fases diferentes en las que tendremos que demostrar nuestra rapidez para desenfundar y nuestra precisión en el disparo, a menos que queramos acabar convertidos en un colador con piernas.

Mantente activo


AMIGA «HUNTER»


AMIGA «BEAST BUSTERS»

Es muy probable que todos los fanáticos de Activision se estén preguntando a estas alturas qué ha ocurrido con ésta compañía ya que, desde hace algún tiempo, no teníamos ninguna noticia. Pues bien, tranquilizaros, aquí les tenemos de nuevo dispuestos a llenar de diversión las pantallas de nuestros ordenadores. Como muestra de ello valgan sus ya inminentes lanzamientos, «Hunter», un peculiar arcade tridimensional, y «Beast Busters», conversión de una recreativa de SNK en el más puro estilo del legendario «Operation Wolf», de los que os mantendremos informados.

ELF

Ocean nos tiene acostumbrados a las conversiones y, hombre, eso no está bien si son capaces de hacer juegazos como éste. «Elf» no está sacado de minguna máquina recreativa y tiene tanta o más adicción, diversión y gráficos que muchas de ellas. Y es que no hay nada como poner en marcha la imaginación y echar horas de trabajo a un proyecto para que el resultado final sea tan espectacular como el Megajuego que te presentamos este mes.

OCEAN
Disponible: **ATARI, AMIGA**
V. Comentada: **AMIGA**

Cornelius y Elisa eran dos pequeños Elfos que estaban profunda y sinceramente enamorados, estaban esperando a cumplir los ciento veintiocho años, la mayoría de edad entre la raza élfica, para poder formar un hogar que pensaban llenar de muchos elfitos y elfitas. Su vida transcurría plácidamente, ignorantes de que en el bosque maldito, el mago Necrilous, llamado el Malo por "su bondad", se desesperaba porque para realizar su último conjuro necesitaba hervir una Elfa y carecía de ella.

Aquella mañana, Elisa salió, como de costumbre a buscar flores para decorar su casa, de repente... se hizo la oscuridad. Había sido raptada por el Mago. Cornelius se enteró de la noticia por los animales del bosque e inmediatamente se proveyó de algunos poderes mágicos que guardaba en el sótano de su cabaña y se dirigió al bosque maldito para rescatar a su amada. ¿Habéis adivinado ya el papel de Cornelius? Era de esperar.

Un elfo en apuros

Nuestro objetivo en el juego, adoptando el papel de un pequeño elfo, es rescatar a Elisa de las garras de Necrilous, para lo cual deberemos superar ocho niveles dominados por los secuaces del perverso mago.

El mapeado del juego está formado por escenarios muy distintos los unos de los otros, todos unidos entre sí por largas escaleras o pequeños trozos de tierra sostenidos en el aire por enormes seres alados que bajan y suben continuamente.

Para alcanzar la salida de cada una de las fases no solo tendremos que evitar el contacto con los enemigos y sus disparos sino que además tendremos que tener la suficiente habilidad como para ajustar nuestros movimientos de forma que no caigamos al suelo desde gran altura, porque nuestra barra de energía bajaría al mínimo, perdiendo en ese caso una de las tres vidas con las que comenzamos la aventura. Por supuesto no podía faltar el tan traído y llevado guardián de final de nivel entre


AMIGA

No siempre es necesario adquirir una licencia o basarse en un personaje famoso para conseguir hacer un juego tremendamente divertido.


AMIGA

El único arma de nuestro protagonista son una serie de pequeñas bolas de fuego muy eficaces contra la mayoría de los enemigos.

CONSEJOS y TRUCOS

- *Nosotros, en tu lugar, apuntaríamos en un papel las combinaciones de plantas y mascotas necesarias para obtener los objetos de la tienda. De esta forma sabrás cuándo has conseguido lo suficiente como para que ir de compras resulte lo suficientemente efectivo.*
- *Cuando hayas conseguido eliminar en alguna de las pantallas a todos los enemigos tendrás unos instantes de reposo, incluso cuando regreses a ella al cabo de un rato. Sin embargo, si te detienes demasiado tiempo los secuaces de Necrilous volverán a aparecer con renovadas energías.*
- *¿Cómo? ¿Todavía no has descubierto que dando el alpiste al búho te dará una pluma que deberás llevar a los indios para que te obsequien con un periódico con el que...? Por supuesto no te lo vamos a contar todo, pero nos vas a permitir un consejo: estate atento a los próximos meses que igual te llevas una sorpresa.*

Elfos, mascotas, arcades y otras hierbas


Los enemigos de final de fase no podían faltar en un arcade de plataformas como éste.

una y otra fase que "necesitará un elevado número de disparos para ser destruido". Poco original pero tremendamente efectivo para evitar que nos paseemos de una zona a otra.

¡No podía ser tan fácil!

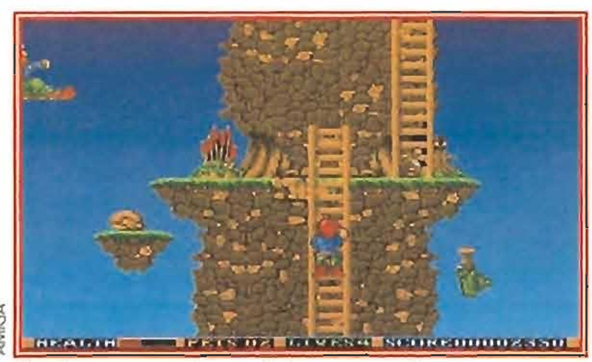
«Elf» no es tan simple como esto, ya que para hallar la salida deberemos realizar una serie de acciones encadenadas. La cosa es que en determinados sitios de cada fase encontraremos una serie de personajes estáticos, cuando pasemos por delante se iluminará un icono en la parte inferior derecha de la pantalla, indicándonos que podemos interactuar con ellos.

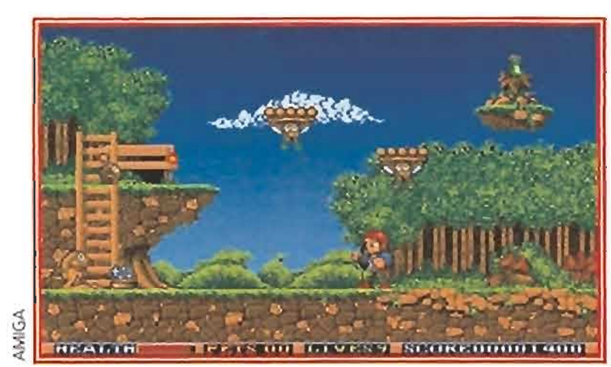
Pulsando la tecla correspondiente entraremos en un menú desde el que tendremos oportunidad de usar objetos, hablar con nuestros interlocutores, darles cosas, sobornarles, etc..., todo con el objetivo de conseguir la llave que nos abrirá la puerta del siguiente nivel.

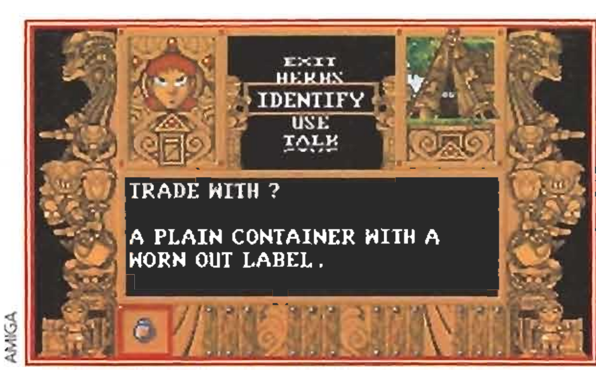
También en el juego encontraremos unas puertas de madera que ocultan tiendas donde adquirir las clásicas ventajas que convertirán la aventura en algo más sencilla. Esta vez el objeto del trueque, con el que conseguir estos escudos, vidas extras, saltos superlargos y demás, no serán monedas sino extrañas plantas y animalillos llamados mascotas que tendremos que recoger pasando sobre ellos. Cada uno de los dueños de las tiendas nos intercambiarán sus mercancías por una cierta combinación de hierbas y mascotas.

Por último, verás que al destruir a los enemigos, muchos de ellos dejarán en el suelo extrañas joyas que aparentemente no poseen ninguna utilidad. Sin embargo, si cuando pasemos de nivel no hemos recogido las suficientes no conseguiremos los bonos necesarios para obtener alguna que otra vida extra.


Aunque la dificultad es elevada en las primeras partidas la adicción crece de forma increíble al avanzar.


Un cierto sabor a juego clásico, aderezado por unas notables cualidades técnicas hacen de «Elf» un gran programa.


Los secuaces del perverso mago tienen controlado el bosque y nos siguen los pasos de cerca.



Podremos interactuar con algunos personajes inmóviles durante la partida para averiguar datos de interés



Los distintos escenarios ocultan mascotas y hierbas mágicas que podremos intercambiar por ventajas en las tiendas.


Cuando se consigue pasar un nivel el juego permite salvar la situación para retomarla en otro momento.

¡Cómo se lo monta Ocean!

Se puede acusar a Ocean de muchas cosas pero desde luego cuando hacen un programa original lo hacen a lo grande, y «Elf» es uno de los lanzamientos más fuertes de esta compañía en los últimos tiempos. O al menos sus características técnicas impresionan lo suficiente como para conseiderarlo así.

Todo el juego está impecablemente realizado, con unos fondos sencillamente geniales. Esta vez el scroll se ha transformado en un rutina de cambio de pantallas, asombrosamente rápida aunque a veces no lo suficiente como para evitar algún nefasto contacto con los enemigos.

Los gráficos de los personajes son muy numerosos y todas las criaturas están correctamente definidas. En lo referente a la rapidez, «Elf» puede que no sea el programa más rápido que hemos visto, pero tiene la velocidad justa como para resultar enormemente adictivo. Esto es, tras las primeros tanteos en los que te matarán nada más empezar, habrás adquirido la suficiente práctica como para avanzar con relativa facilidad en la aventura.


A pesar de su aparente simplicidad «Elf» esconde en su interior algunas curiosas sorpresas.

¿Qué le falta a «Elf»? Pues muy poquito para llegar a ser una obra maestra. Quizás que fuera algo más simple para convertirle en accesible incluso a los más inexpertos, o que en pantalla pudiera haber más de tres disparos a la vez, porque algunas veces tendremos que esperar a que desparezacan de la imagen antes de volver a usar nuestro arma con lo que estaremos indefensos un corto rato, a veces suficiente para convertirnos en historia, pero poco más.

Nos acaban de demostrar que Ocean no tiene que comprar licencias de películas o recreativas para seguir colocados en las posiciones de cabeza del mundo del software lúdico. Ya nos lo imaginábamos, pero nos gusta que nos lo confirmen de vez en cuando. Vamos, todo un señor juegazo.

J.G.V.

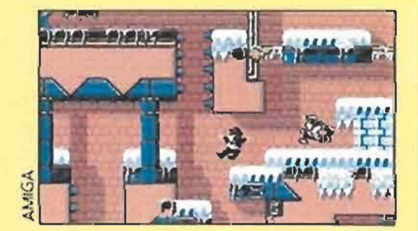




ACTUALIDAD

Un juego muy loco

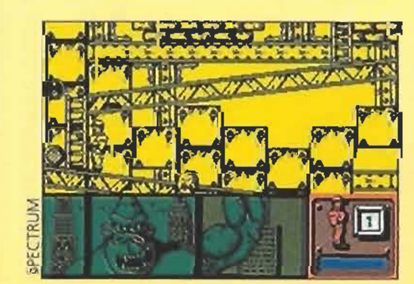
Los «Blues Brothers», uno de los grupos de Rock and Roll clásico más desmadrados de los ochenta, serán los protagonistas del juego en el que la compañía francesa Titus ha puesto todas sus esperanzas para la campaña navideña.


AMIGA

El programa en cuestión está realizado sobre la base de un arcade clásico de plataformas, de esos en los que lo que cuenta sobre todo es la habilidad a la hora de ajustar nuestros movimientos. Los gráficos, como podéis ver en la foto, recrean perfectamente el aspecto físico de aquellos dos músicos medio tarumbas, y poseen una altísima calidad en cualquiera de las tres versiones en las que va a salir el programa, Atari, Amiga y Pc. Por lo que hemos podido ver, en una primera versión que hemos recibido en la redacción, el desarrollo del juego es adictivo a tope,y está repleto de detalles graciosos, que te harán sonreir en bastantes ocasiones. «Blues Brothers» promete ser uno de los lanzamientos fuertes de estos últimos meses, esperemos que la versión definitiva esté pronto entre nosotros.

El regreso del mito

Mientras Opera soft revive la pulga, Zigurat elige otro personaje inolvidable de nuestra infancia informática para su nuevo lanzamiento. Kong, el gorila que hace muchos años se dedicaba a raptar las novias de los protagonistas de los videojuegos ha vuelto a las andadas en «Kong's revenge».


SPECTRUM

El programa es un arcade en el que prima sobre todo la adicción ya que para liberar a nuestra amada tendremos que emplear toda la experiencia en el manejo del joystick que hemos conseguido acumular con los años, por algo «Kong's revenge» va a ser el juego de la saga de Kong en el que el malvado gorila nos las haga pasar más canutas. Los chicos de Zigurat van a sacar el programa en ocho bits y Pc, por lo menos en un primer momento.

DENVER Y LORICIEL


AMIGA

Uno de los personajes más populares en el mundo de los dibujos animados, el dragón Denver, es el protagonista de los nuevos títulos educativos que Loriciel está a punto de lanzar al mercado. Pensando en los pequeños de la casa, «Descubre las formas» y «Descubre los colores», son dos lanzamientos que van a hacer las delicias de los aficionados a la informática entre tres y ocho años. En el primero podrán colorear un montón de dibujos de su dragón favorito y en el segundo tendrán que resolver un puzzle del tamaño que quieran con la efigie de Denver. Mientras que «Descubre los colores» está pensado para los más jovencitos, «Descubre las formas» permite elegir la dificultad de tal forma que incluso puede resultar entretenido para toda la familia, adultos incluidos. Amiga, Atari y Pc serán los ordenadores en los que vamos a poder disfrutar de Denver y sus nuevos programas.

MAS SEGA PARA TODOS



Eureka ¡Albricias! ¿Pensabais que nunca ibais a poder disfrutar de ella? ¡Ah, hombres y mujeres de poca fe! Pues ya está aquí.

Desde hace unas semanas la Game Gear, la consola portátil más esperada, está disponible en nuestro país. Por supuesto, podréis ver puntualmente comentados sus cartuchos en nuestra sección de consolas a partir de este mismo número. Sega está dispuesta a vender miles de Game Gears en los próximos meses y no parece que les vaya a resultar demasiado difícil si tenemos en cuenta los siguientes datos. Su precio es bastante asequible, –no llega a las veinte mil pesetas–, además, dentro de poco pondrán a la venta un modulador para usarla como receptor de televisión y un periférico que permitirá cargar en ella los cartuchos de la Master System. Por último, Sega está ya lanzando juegos específicos para esta portátil en color con la calidad que viene siendo habitual en sus productos ¡Imaginaros hasta donde va a llegar la Game-gear-mania! Nuestra más calurosa bienvenida.

EN LA VARIEDAD ESTA EL GUSTO



Si hay algo de lo que los usuarios de una consola de Nintendo no puedan quejarse es del número de joysticks disponibles. Los últimos modelos que han llegado a nuestra redacción son el "Zoomer", el "Ultimate Superstick" y el "Zipper". El primero es un mando dedicado especialmente a simuladores de vuelo y juegos parecidos, de ahí su aspecto de mando de avión, lamentablemente no permite que lo usemos con todos los juegos pero en más de uno es prácticamente imprescindible si queremos llegar al final con buen pié. El Ultimate Superstick es un joystick de mesa, va provisto de ventosas, preparado para diestros y para zurdos con dos juegos de botones de disparo y que posee un autofire de los más rápidos que hemos visto. Y, por último, el Zipper es un mando de aspecto similar a los que acompañan originalmente a la consola, con la diferencia de estar pintado de alegres colores, permitir autodisparo y poseer un cable bastante más largo de lo habitual. Si queréis "matar marcianos" a gusto estos son vuestros joysticks.

PALACE CAMBIA DE DISTRIBUIDORA

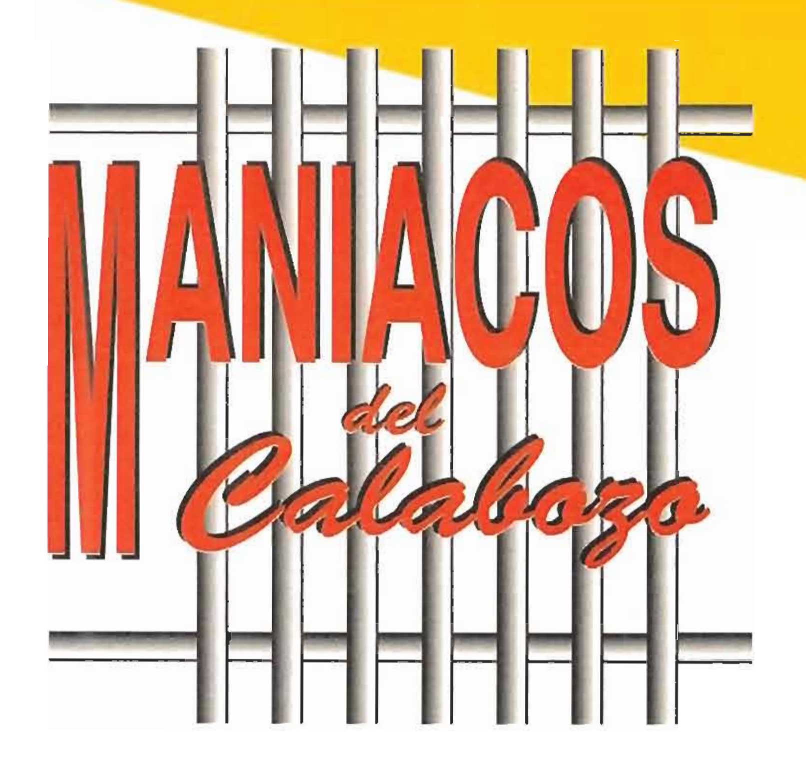
Palace, la compañía inglesa que más lento pero seguro trabaja, será a partir de este mes de Octubre distribuida dentro de nuestras fronteras por Proeinsa. Esperamos que esta relación sea fructífera, egoistamente pensando en nosotros y nuestros ordenadores que disfrutan un rato largo con los programas de Palace, y que dure muchos juegos. En cuanto sepamos algo más sobre los lanzamientos que inaugurarán esta nueva relación profesional pasaremos inmediatamente a comunicároslo.

BUDGET PARA 16 BITS

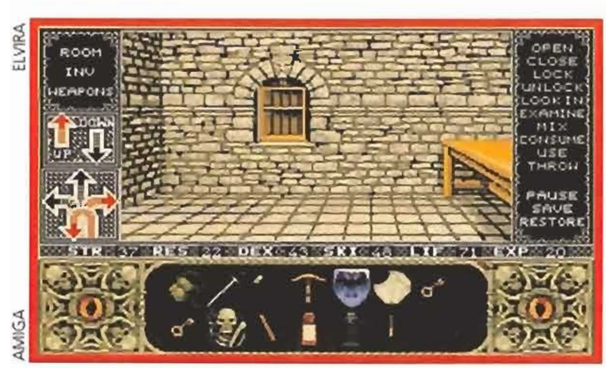


Budget es la denominación que los ingleses dan a una serie de programas que, habiendo pasado de actualidad se relanzan con un precio mucho más reducido que el original. Pues mientras que en ocho bits este tipo de productos posee una importantísima parcela del mercado, en Amiga, Atari y Pc todavía falta mucho para que haya colecciones regulares de juegos de este tipo. Por eso siempre son bienvenidas las iniciativas como la de System 4, que se ha hecho con los derechos de los programas de Prism Leisure, una compañía inglesa dedicada al budget, y va a lanzar un enorme catálogo de juegos para Atari y Amiga al increíble precio de 795 pesetas. Entre los primeros títulos se encuentran nombres tan prometedores como «Frost Byte», «Football Manager», «Hot Rod» o «Karting Grand Prix». Ya iba siendo hora de que pudiéramos, por poco precio, ampliar nuestra programoteca con algún "incunable" de esos que, por una razón u otra, nunca han podido visitar los estantes de las tiendas españolas.


Diviértete con HOBBY CONSOLAS
LA REVISTA QUE ESPERABAS
ES FANTÁSTICA. MES A MES NOS HABLA DE TODAS LAS NOVEDADES EN VIDEO-JUEGOS PARA SEGA, NINTENDO, MEGA-DRIVE, GAME-BOY, GAME GEAR Y LYNX.
¡YA HA SALIDO HOBBY CONSOLAS...! !...Y CÓMO MOLA!
HOBBY CONSOLAS
SONIC
EL NUEVO HÉROE DE SEGA
SEGA NINTENDO MEGADRIVE GAME BOY LYNX
EXCLUSIVA LOS SIMPSON EN TU CONSOLA
SUPER MAPAS DESPLEGABLES
BATMAN
GHOULS'N GHOSTS
Trucos para tus juegos favoritos
SPIDERMAN
ADEMÁS, ENCONTRARÉIS COMENTARIOS, TRUCOS, MAPAS, AYUDAS... LO MEJOR DE LO MEJOR. ¡CÓMPRALA¡
¡MOSQUIS, CÓMO MOLA...!
YA A LA VENTA EL Nº 1
Regalamos 1.000 GAME BOY
¡HAZTE CON UNA!
¡NO TE LA PIERDAS!







Si bien los maniacos nunca descansamos, el periodo que los demás mortales llaman vacaciones ha concluido. Pero nuestras espadas no han acumulado polvo e incluso están un poco melladas por el esfuerzo a que han sido sometidas. No importa, seguimos aquí...

Hoy nos vamos a meter entre bastidores. Seguro que a estas alturas la mayoría de vosotros ha jugado ya a algún JDR en su ordenador. Lo habréis visto bonito por sus gráficos, habréis lanzado un sinfín de hechizos, combatido toneladas de monstruos y realizado numerosas acciones de dificultad extremada.

Probablemente también os habréis preguntado las razones por las que algunas veces los hechizos funcionan, y sin embargo otras no. ¿Cómo es posible que en un golpe a un monstruo le quitéis 35 PV (puntos de vida) y en el siguiente falléis estrepitosamente? Pues bien, vamos a ver un poquito cómo funcionan estas cosas, lo que ya sabréis los jugadores habituales de JDR de tablero.

EL MECANISMO SECRETO

Junto con todos los mapas, clases de monstruos y hechizos, adivinanzas, gráficos y demás elementos imprescindibles, un JDR de ordenador debe guardar muchas tablas con distintas informaciones. Esto es lo que se llama la "estadística" del juego.

¿Qué se almacena en dichas tablas? Pues todo lo que ayuda a caracterizar cada ente del juego: héroes, monstruos, objetos, armas, escudos...

De un héroe, –el ente más complicado que maneja el juego–, hay que almacenar cantidad de datos. Por ejemplo, su nombre, sus atributos –fuerza, destreza, resistencia, inteligencia...–, la experiencia que lleva acumulada y el nivel que tiene, así como sus puntos de vida y magia, la clase y raza del mismo y otros datos que el programador pueda creer necesarios para caracterizarlo frente a cualquier evento que se le presente, sin olvidar su inventario.

Para un monstruo se precisa menos información. Quizá baste con su nivel, armadura y arma, pero en juegos más sofisticados se le darán también puntos de atributos para reproducir con mayor exactitud su actuación frente al jugador. Armas, escudos y objetos en general necesitan ya unos pocos atributos para quedar perfectamente caracterizados de cara a las necesidades del juego: peso, capacidad de defensa o ataque, número de usos...

Así las cosas, vemos como el programa tiene que tener almacenados cantidad de datos para que el juego se desarrolle de forma verosímil. A mayor variedad de los mismos, más exactitud y riqueza tendrá el juego.

Podemos ver cada dato asociado a un ente como una pincelada que se le da en un cuadro. A mayor número de pinceladas nos queda el dibujo más detallado y más diferenciado de los otros dibujos. Si doy pocos trazos todos los dibujos se parecen más, incluso llegando a ser indistinguibles, con lo cual nos da igual que nos digan que es una antorcha o una espada, una espada de Mithril o la superespada Demoledora.

Antes de interrumpir aquí el tema hasta el próximo mes, os voy a exponer, a modo de ejemplo, como es una tabla de personaje en el «Bard's Tale III». Espero que todos sepáis lo que es un byte, pues voy a dar el tamaño de cada zona de la tabla en bytes. Pensar en ellos como el número de pinceladas.

La tabla comienza con el nombre del personaje, para el que reserva 16 bytes (16 letras). Los siguientes cinco puestos guardan los atributos del personaje. Otros cuatro se reservan para los puntos de experiencia, y otros tantos para el dinero que lleve encima (o sea, se pueden tener unos 4000 millones de estas cosas, ¡suficiente, creo!). Los siguientes datos son Puntos de Vida máximos, PV reales, Puntos de Magia máximos y PM reales, respectivamente.

Los siguientes bytes van guardando la profesión, la raza, el sexo y el estado del personaje (enfermo, envenenado...). Por ejemplo, el número 3 quiere decir como profesión Magician. Finalmente, está el inventario donde por cada objeto se guardan 3 bytes: uno con el código del objeto, otro indicando si está en uso o no y el tercero con el número de usos que quedan del objeto.

Cedemos ahora el terreno a los otros maniacos. La próxima vez ya entraremos en el desarrollo "estadístico" de los combates.

OTROS MANIACOS

Eduardo Gimeno, de Madrid, me escribe a instancia de su hermana. Me propone que escriba, de vez en cuando, historias basadas en aventuras en calabozos. La idea parece buena...¿qué os parece a los demás? Venga, a votos...Disfruta de la lectura de las «Leyendas de Dragonlance» y continua escribiendo, Eduardo.

Domingo López, de Hellín (Albacete), cabecilla del club «Sword & Witchcraft», habrá visto respondidas sus preguntas sobre el «Bloodwych» en el recién publicado Especial. Salvo el uso de un n'egg. Sólo te daré una pista: egg en inglés es huevo y... ¿qué se hace con un huevo? Muchas gracias por el dibujo y por la decorada carta.

Luis, al que apodo el misterioso, pues no dice de dónde es ni cuáles son sus apellidos, pregunta también por el «Bloodwych» y algunos hechizos. Como no soy tan reservado como él le responderé sobre aquellos que no salieron en el Especial. Con "Trueview" podrás ver objetos invisibles y desaparecerán muros falsos, revelando nuevas zonas. "Mindrock" sirve para crear un muro que nadie podrá atravesar. "Alchemy" transformará lo que tengas en la mano en valiosas monedas de oro.

David Santos, de Barcelona, ya se puede dar cabezazos. En el «Elvira», para que no se te desplome el techo al coger la corona y la espada del rey cruzado lo que debes hacer es... no coger la corona. Ja. Vale, tío.

Desde Bilbao ha llegado hasta nuestras manos, procedente de la editorial Ludotecnia, un libro que abre un recién creado JDR de tablero. El juego se llama «Mutantes en la sombra» y es muy recomendable para quienes deseen meterse en este mundillo por su sencillez y claridad.

Carlos Trijueque, de Coslada (Madrid), va a dejar un sabor negativo este mes. Recoge tres noes consecutivos a otras tanta preguntas sobre el «Heroes of the Lance». Las gemas NO sirven para nada. La habitación con muchas estatuas NO tiene función especial. NO se puede usar la olla como ascensor. Hasta luego.

Hasta luego también al resto de los maniacos. En el siguiente número prometo revelar algo más sobre el «Elvira». Bueno maniacos, el próximo mes más.

Ferhergón

*Espero vuestras ideas, colaboraciones y preguntas en la dirección: **MICROMANIA** -Ctra de Irún Km 12,400- 28049 Madrid **(Maniacos del Calabozo)***





Tus manos transpiran, tu respiración se acelera, la tensión puede palparse en el ambiente. Aun así tienes que continuar moviéndote para escudriñar el terreno adyacente en busca del enemigo. Al empujar la palanca hacia arriba tu Battlemech camina pesadamente hacia adelante. En ese momento el sonido distante del trueno se confunde con el estallido de las explosiones y todo se estremece a tu alrededor. Hombre y naturaleza luchan cada uno a su manera, la tuya es localizar y destrozar al enemigo. En la pantalla secundaria el rastreo del radar nos informa con un pitido que está registrando una señal. Allí adelante hay un Mech 5KM del tipo Loki. Armado de misiles, llevas la palanca más arriba y te aproximas desde su punto muerto. ¡Ten cuidado! Se está girando, lleva armas para combatir. Pisa a fondo el pedal del pie izquierdo y apártate de su campo de visión. Libera tu cuerpo mediante el interruptor situado sobre tu cabeza que controla el asiento y dirige los misiles hacia el objetivo. ¡DISPARA, DISPARA!

LOS SECRETOS

Esto no es un videojuego, sino parte de un "mundo virtual" en el que puedes adentrarte: el mundo «Battletech Center» de Fasa en Chicago. Alta tecnología que permite perseguir y destruir al oponente más astuto de todos, el Hombre. Y hacerlo dentro de los límites de un elegante puesto de control totalmente cerrado. Una vez acoplado en tu puesto, los gráficos del ordenador te transportarán desde la realidad a una tierra violenta y peligrosa poblada de grandes Battle-Robots, los Battlemechs. Lo que suceda después es cosa tuya.

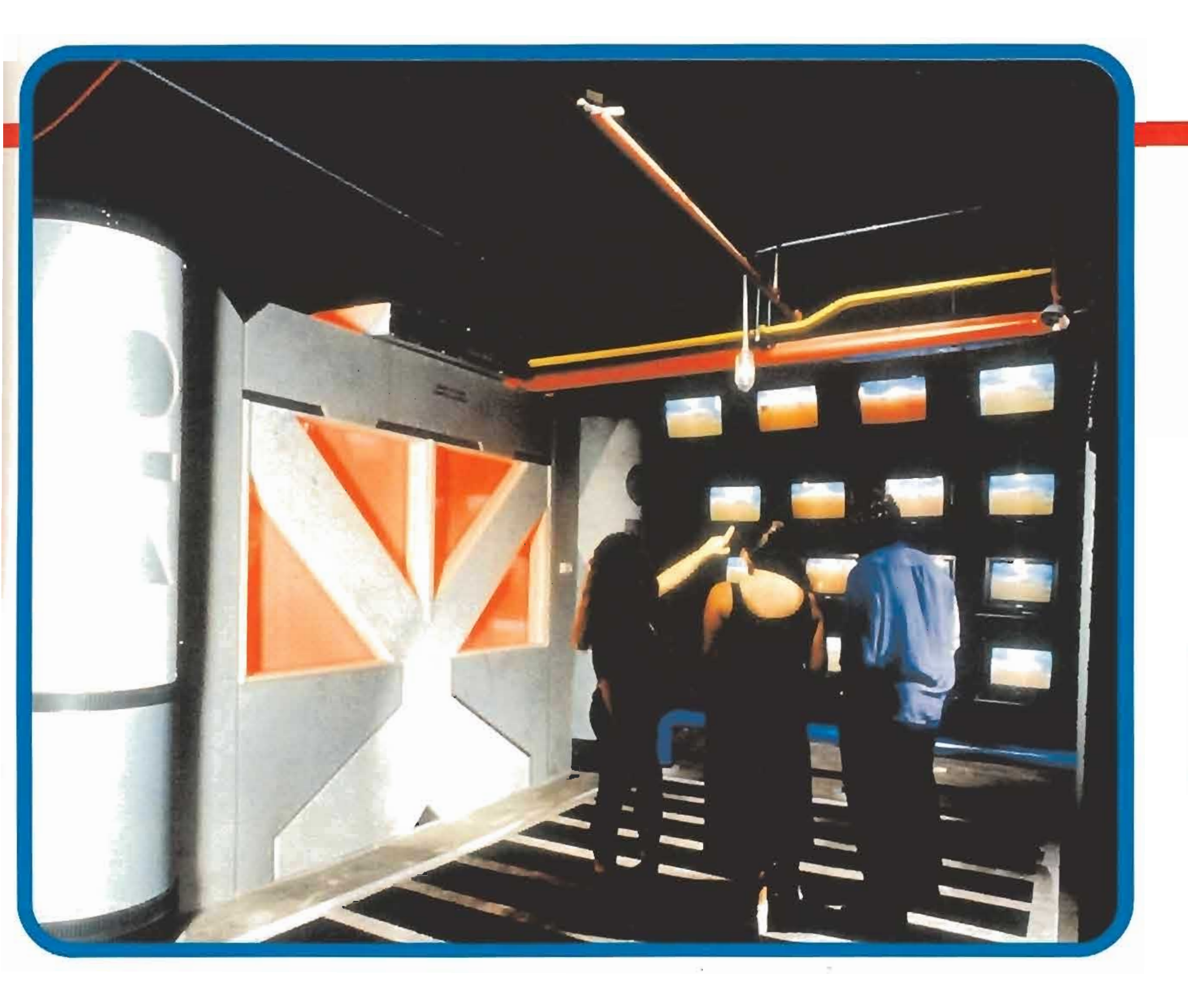
Pero, ¿cómo se ha logrado desarrollar esta mágica tecnología? Para contestar a estas y otras peculiaridades, tendremos que abandonar el centro de juegos y viajar durante 20 minutos hasta alcanzar el cuartel general de Fasa, cuya oficina principal ocupa tres plantas de un viejo almacén en las afueras de Chicago. El Vice-presidente Ross Babcock nos espera en la tercera planta, donde se encuentran los prototipos de los productos finales que acabamos de ver.

A los mandos de tu puesto de control participarás en una gigantesca batalla espacial como miembro de un equipo formado por cuatro jugadores.

El corazón de un Amiga

Ross nos muestra los prototipos parcialmente desmontados con evidente interés, como si de sus hijos se tratara; algo perfectamente lógico si tenemos en cuenta que Fasa –conocida sobre todo por sus juegos interactivos de tablero– ha estado trabajando en este proyecto durante más de tres años.

"El aspecto técnico de nuestro sistema es único, ya que lo he-



En Chicago ha nacido Battletech el primer centro de ocio del futuro. Hombres y máquinas juntos en una aventura conjunta donde la ficción toma vida.

DE LA CABINA

mos creado y adaptado por completo", comienza a decir. "Mira esto, dentro de cada cabina hemos puesto la placa base de un Amiga 500, desprovista de cualquier otro elemento, usándola para controlar a cada jugador individualmente. Cada puesto está interconectado a los restantes a través de una red de telecomunicación que usa el recientemente fabricado periférico ArcNet de Commodore". "La velocidad y precisión requerida nos ha llevado a mejorar las prestaciones del chip standard 68000" señala Ross, "así que empezamos por añadir un chip 68010, pero todavía no era lo suficientemente rápido. En vez de esto utilizamos un chip 68020 acompañándolo de una tarjeta aceleradora, operando a los habituales 7.8 Mhz. standard" (la velocidad del reloj no es ninguna innovación ya que los chips de gráficos del Amiga siempre van a 7.8).

Cuestión de colores

Hay dos pantallas que visionar, primaria y secundaria, siendo la segunda la que es directamente controlada por el Amiga. Se usa para el rastreo del radar, satélite y control de daños. Está en baja resolución (320x200 pixels) y permite un máximo de 32 colores, aunque sólo se muestran 16 en pantalla. Los sprites se mantienen al mínimo para no sobrecargar el sistema, aproximadamente 7 a la vez, usándose la animación en color para simular el aspa del radar.

Estos gráficos fueron diseñados por un equipo de artistas del Amiga usando para ello el programa Scultp 3D, y luego fotografiados y almacenados como archivos gráficos para mostrar en el terminal del Amiga.

Fasa ha invertido más de tres años en poner en marcha este ambicioso proyecto que espera comercializar en breve por todo el mundo.

Un mundo virtual

Ross continua, "la pantalla principal del Mundo Virtual se controla independientemente, aunque luego se mezcla con la imagen procedente del Amiga.

La representación en pantalla aquí se hace a través de un TI 3410, un procesador de sistema gráfico que trabaja a unos 40 Mhz. La superficie de pantalla es de 19 pulgadas, también con una resolución de 320x200, pero la paleta de color es mucho más amplia, teniendo un total de 64.000 colores para trabajar.

La clave del sistema, en cuanto al color, está en que cada objeto ejecutado en pantalla puede tener 256 colores para sí –una paleta de color independiente que no interfiere con la de los demás–. Los colores utilizados en el escenario (o campo de juego para ser técnicos) son también independientes de los que configuran los objetos.

Ross señala que el sistema en este momento presenta unos 200 objetos en pantalla (contando al campo de juego como un gran objeto), y aunque podría tener más capacidad se ha decidido que la actual es la adecuada para la velocidad y ejecución que requiere el juego.

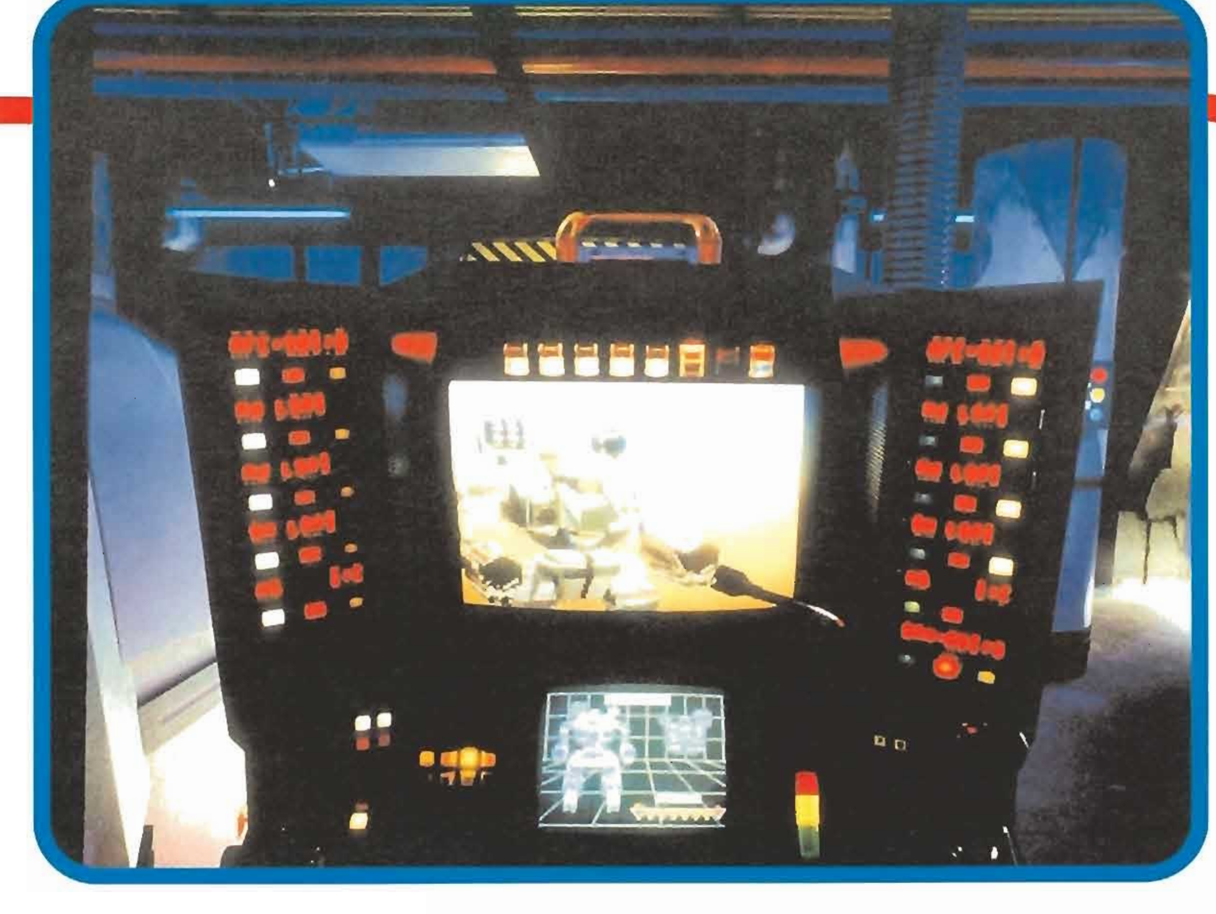
"Volvamos a los gráficos" dice Ross. "Los objetos se han hecho utilizando Scultp 3D también, pero no como simples instantáneas. Cada objeto fue rotado 12 grados y grabado, con el fin de crear una representación totalmente tridimensional (unas 30 rotaciones por objeto). El grado de animación varía, de 6 frames o fotogramas a 12 por segundo. I/O [Input/Output] es otro de los dispositivos que interviene en el conjunto y es mucho más complejo que la simple conexión del Amiga al joystick que controla el disparo. El sistema Fasa controla la palanca, los pedales y varios botones de control (hay unos 100 botones de este tipo e interruptores para activar). Una placa I/O especialmente construida con su propia CPU (unidad de proceso central) está conectada directamente a la placa principal del Amiga y al chip 68020 a través del bus de expansión, normalmente identificándose a través de la red.

A la velocidad del rayo

Echemos una ojeada de cerca a las placas. Como ya se ha mencionado, el chip 3410 controla los escenarios de gráficos intensivos, pero no sitúa esas imágenes en pantalla. En su lugar, direcciona su salida de vídeo al Scaling Board, dispositivo diseñado por nosotros mismos. El Scaling toma las imágenes del 3410 y hace posible la magia: ampliar, rotar y manipular todo lo que podemos ver finalmente en la pantalla. Esto se ejecuta de una manera muy rápida, ya que todo se hace por hardware, sin intervención de ningún programa. Las imágenes son adaptadas a la pantalla (512K en este momento) y presentadas en el visor principal.

El sonido es también un elemento destacado del que no hay que olvidarse. Ross aclara que uno de los cuatro altavoces que rodean al jugador se encuentra en el interior de la cabina y actúa de sonido ambiente. Hay también "Boom-Booms" adicionales que nos llegan desde debajo del asiento (lo que te hará sentirte realmente bien).





Pon música en tu vida

Nuestra placa de sonido consiste en tres microprocesadores, más un chip 6809 para controlarlos. Hay también una placa independiente para el intecomunicador que puede ser utilizado para hablar con otros compañeros de juego, también conectado a las puertas I/O. De esta manera pueden ser conectados o desactivados por un Control Director para todo el juego si se desea.

Ross frota sus manos," ahora vayamos con los procesadores. Un oscilador digital Ensoniq posibilita tres tipos de efectos de sonido, trabajando en conjunción con un operador Yamaha FM. Sampleados, sintentizados y computerizados con control de frecuencias manejan la escala de efectos de sonido necesarios".

"Los sonidos sampleados se extraen de la realidad, crujidos de tuercas al ser apretadas, o el pesado bruñir del metal sobre las piedras cuando los robots se giran y caminan pesadamente, etc. Los efectos sintetizados están destinados en su mayoría a los objetos con alta energía, cosas como los disparos de armas. Los sonidos computerizados con control de frecuencias se ocupan de la entrada y salida del sonido de fondo y otros tipos de efectos lejanos necesarios para dar un toque de realismo".

El tercer procesador es un sintetizador de voz LSI Okidata. Es un sistema flexible de cuatro canales AD/PCM que posibilita a los sonidos la salida a través de los cinco altavoces. Es polifónico, con una frecuencia de respuesta de 8Khz

La memoria del elefante

Llegamos al elemento probablemente más importante del hardware diseñado, aunque casi no hace nada excepto almacenar información. Es la placa de Memoria, tiene una capacidad de 24 megas de D-Ram destinadas a almacenar los gráficos principales. Hay disponibles también 8 megas de D-RAM en el 3410, para aplicaciones rápidas de almacenamiento de datos sobre gráficos, conformando un total de 32 megas de memoria de masa puestas a disposición de los gráficos.

La compañía americana Fasa ha creado un sorprendente "Centro de Batalla" donde realidad y fantasía se mezclan en los límites de lo increíble.

«Battletech» es pues una simulación en tiempo real, con unos 19.000 fragmentos gráficos de imágenes compitiendo entre sí.

La ventaja de los ordenadores está en su rápida capacidad para introducir cambios, y Battletech no es una excepción.

Ross señala que los escenarios determinados son cargados de un Pc 386 central, trabajando a 33Mhz y que dispone de 100 megas de disco duro.

Por la mañana se cargan los diagnósticos, operación que lleva media hora ya que cada Puesto funciona de manera independiente una vez que el código es introducido. La información del escenario específico se provee justo antes de cada juego. Esta indica, no solo el tipo de terreno, sino también la clase de robots y armamentos que van a ser controlados por ese Puesto en particular.

El código fue desarrollado durante tres años, en C y usando gráficos vectoriales constituidos por miles de líneas.

Este nuevo mundo virtual tiene un campo de juego de 16 kilómetros cuadrados, en los que el jugador puede llegar a perderse.

En plena batalla

Todo esto es muy interesante, pero lo que es realmente atractivo es introducirse en la cabina. Así que vayamos de vuelta al Center. Esto es mucho más que saltar dentro de un Puesto y despegar. Primero has de registrarte. Posteriormente eres conducido a un área de selección donde puedes elegir entre 16 Mechs. De ahí pasas a una sala de adiestramiento, donde se imparte un sumario del juego para los novatos. Aquí también se te incluye dentro de un equipo (8 Puestos por juego, cuatro jugadores por equipo), y se configura el "Mundo".

A continuación se eligen los escenarios. Puede ser día, noche, amanecer con un índice de visibilidad diferente, etc. Los elementos clave, como la concentración de calor y sus efectos sobre los Mechs se discuten para establecer acuerdos.

También se toman medidas para asegurarse de que un jugador novato no va a toparse frente a frente injustamente con un jugador mucho más avezado. Finalmente vienen los diez minutos más importantes: el juego.

Inténtalo de nuevo

Recientemente se ha añadido un cambio en la manera de "morir", o lo que es lo mismo, cuando tu Mech sea puesto fuera de combate. En lugar de retirarte del juego y tener que sentarte a mirar en lo que resta de partida, se te ofrece una segunda oportunidad para conquistar la gloria, o al menos para que no vuelvas a cometer el mismo error.

Al ser destruido tu Mech, se activa una secuencia de escape de emergencia. Eres proyectado fuera del Mech y vuelas lejos de la escena (teniendo la correspondiente vista de pájaro espléndidamente ejecutada del terreno). Este bote salvavidas aterriza, y momentos más tarde regresas al juego, aunque dentro de los límites de un BattleMech relativamente más débil e inferior. Puedes intentarlo de nuevo.

Apuesta por el futuro

El Battletech Center lleva abierto casi un año, funcionando bien a diario y atormentando realmente a los jugadores en los fines de semana, con casi 40.000 juegos celebrados hasta la fecha.

Fasa tiene esperanzas de duplicar su éxito en otras grandes ciudades norteamericanas y ya han entrado en conversaciones con los japoneses para llevar Battletech allí.

Con un coste aproximado de un millón de dólares para la construcción de un Centro y equiparlo con Pods (cabinas o puestos), los 8 dólares que cuesta cada juego parece un precio bastante razonable. Fasa espera que los jugadores lo encuentren tan asequible y apasionante que jugarán una y otra vez. ¡Ojalá pronto llegue a Europa!

Marshal M. Rosenthal



Nintendo News

EDICION EXTRA

Ediciones ERBE
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO: ERBE Software S.A. C/ Serrano, 240 • Madrid 28016 • Telf. (91) 458 16 58 • Fax (91) 563 46 41
Año I
1991

Tras arrasar Japón, E.E.U.U. y Europa...

¡LA FIEBRE GAMEBOY INVADE ESPAÑA!

Es la gran invasión. Está en las calles, en los coles, en las casas, en el campo y en la playa.

Es GAMEBOY, la más fantástica consola portátil de videojuegos.

¡Alerta, niños! No os dejéis engañar por su tamaño: aunque mide sólo 10 x 15 cms. y cabe en un bolsillo, GAMEBOY es tremendamente poderoso. Ya ha atrapado a más de 12 millones de personas y se dispone a retar a todos los valientes de dos patas y gorra de nuestro país.



Tetris, su arma secreta.

GAMEBOY llega equipado con auriculares estéreo capaces de dejarte sordo, conector "Game Link" para competir con tus colegas, 4 pilas que le dan aproximadamente 30 horas de autonomía... y el más salvaje programa de regalo, TETRIS, con el que pretende enloquecer a más de un incauto.



LOS MAS IMPORTANTES FABRICANTES DE SOFTWARE DEL PLANETA, OBLIGADOS A CREAR VIDEOJUEGOS PARA GAMEBOY.

COMO RECONOCER GAMEBOY: SU DISEÑO COMPACTO CON JOYSTICK INTEGRADO, BOTONES DE ACCION A Y B Y PANTALLA DE ALTA DEFINICION.

¡GAMEBOY SUENA EN ESTEREO! CONSEJOS PRACTICOS: COMO COMUNICARTE CON ELLOS A TRAVES DEL GAME LINK.

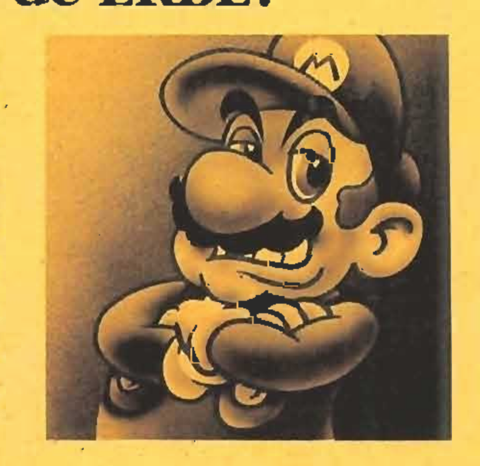
PROTESTA MASIVA DE DIRECTORES DE COLEGIO: "EL NUEVO GAMEBOY PUEDE CON NOSOTROS".

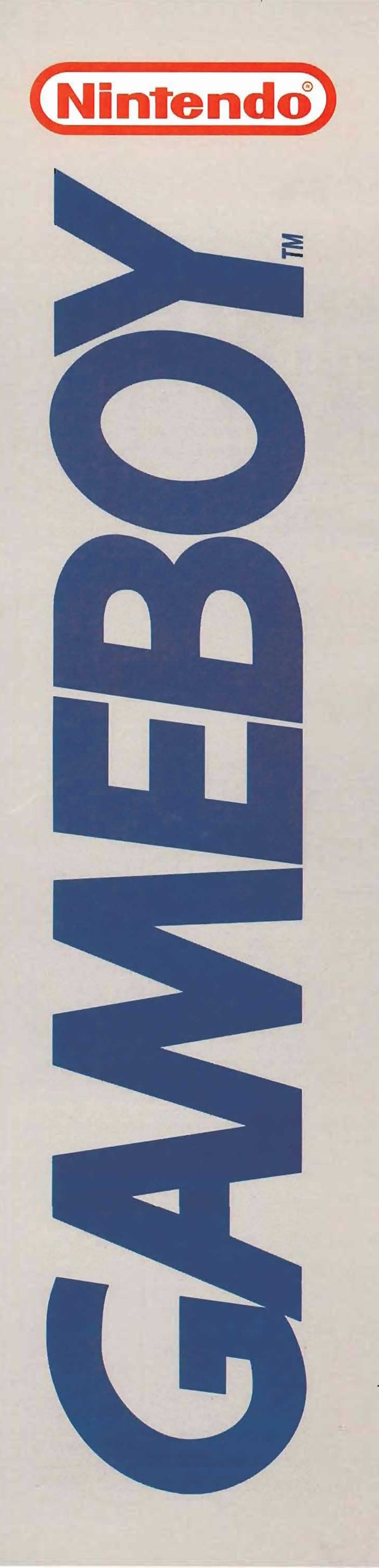
Los padres, en alerta roja.

"Me niego a comprarle este trasto a mis hijos", afirma un padre indignado a la puerta de una juguetería, "...si mi señora no me compra un GAMEBOY a mí también", añade, mientras su señora le propina una colleja. Así están las cosas, lectores.

Su cabecilla se hace llamar Mario. Viene del Planeta NINTENDO, de la mano de ERBE.

El temido protagonista de las más trepidantes aventuras de Nintendo se llama Mario. Se ruega a los ciudadanos que lo busquen en todas las tiendas del ramo. Quien lo cace será recompensado con miles de horas de diversión. Y además tienes más de CIEN programas magníficos para tu GAMEBOY.





¡PASATE

¡CON LA MAS INCREIBLE



El poder de GAMEBOY es alucinante. Disfrutarás a tope de sus complejos gráficos con scroll y su pantalla de alta definición con control de contraste y volumen. Dile a tus padres que se enrrollen y cuando te lo compren, llévalo siempre contigo o se pasarán el día jugando porque... ¡Nadie se resiste a su fuerza!





...LO GAMEBOY!

...CONSOLA PORTATIL DE VIDEOJUEGOS!



GAMEBOY incluye:

- Consola compacta de 10 x 15 cms.
- Auriculares con sonido estéreo.
- Cartucho TETRIS de regalo: el fascinante juego-puzzle de construcción.
- Conector GAME LINK para competición de dos jugadores.
- Juego de pilas: aprox. 30 horas de autonomía.
- Suscripción al Club NINTENDO.

P.V.P.

14.900

(IVA incluído)





BATERIA RECARGABLE/
ADAPTADOR AC

Para jugar sin gastar pilas: puedes conectarlo a la red para jugar en casa o llevarlo contigo: cada vez que lo recargues, te dará diez horas de autonomía.
Consigue tu batería recargable/adaptador AC y siempre disfrutarás a tope de la fuerza de GAMEBOY.





Nintendo News

¡CON LA MAYOR FLOTA DE VIDEOJUEGOS DEL MUNDO!

¡YA ESTAN AQUI!

F-1 RACE

THE AMAZING SPIDERMAN

TENNIS

NINTENDO WORLD CUP

SUPER MARIO LAND

DR. MARIO

Los videojuegos más apasionantes, con los que pasarás los mejores momentos. Podrás vivir y compartir las más increíbles aventuras de la mano de Mario, sentirte un gran piloto de alta competición, o darle un palizón a tu mejor amigo jugando al tenis. Si la aventura va contigo... ¡Pásatelo Gameboy!

ALLEYWAY, SOLAR STRIKER, BURAI FIGHTER DE LUXE, DYNABLASTER, GARGOYLE'S QUEST, KWIRK, PINBALL: REVENGE OF THE GATOR, WIZARDS & WARRIORS, GOLF.

ROBOCOP, THE SIMPSONS, BATMAN, GHOSTBUSTERS 2, TEENAGE MUTANT HERO TURTLES, CHASE H.Q., DUCK TALES, GREMLINS 2, MOTOCROSS MANIACS, NAVY SEALS, PAPERBOY, DOUBLE DRAGON 2, PACMAN, BUBBLE BOBBLE, CHOPLIFTER 2... ¡Y muchos más!

GAMEBOY™

La consola que se lleva.

ERBE Software S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • Madrid 28016
Tel. (91) 458 16 58 • Fax: 563 46 41





Los programas basados en películas de éxito han sido uno de los descubrimientos más productivos de los últimos tiempos. Hace unos dos años apareció en esta misma sección un informe que describía en detalle el nacimiento de este género y los títulos más atractivos existentes hasta la fecha. Sin embargo, la avalancha de nuevas producciones aparecidas desde entonces y la gran calidad de algunas de ellas nos ha llevado a redactar esta segunda parte que retoma la historia en el mismo punto en que la dejamos.

El catálogo de videojuegos basados en películas y lanzados en los dos últimos años está claramente dominado por Ocean. Y no es de extrañar, teniendo en cuenta que sólo una compañía poderosa como ella es capaz de afrontar los enormes gastos derivados de la compra de derechos y campañas publicitarias.

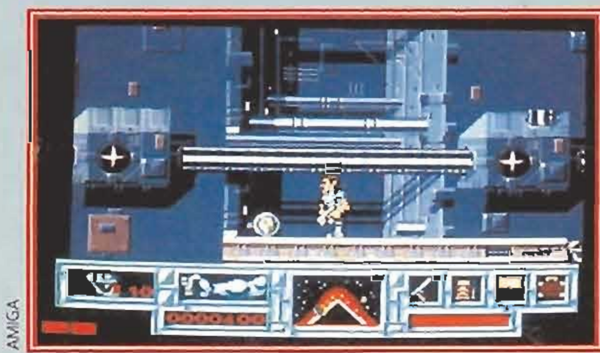
Son precisamente las desorbitadas cifras que se manejan en el mundo de las licencias (sean cinematográficas como en este caso o de máquinas recreativas, series de televisión o personajes de cómic) las que han dejado fuera de juego a las compañías modestas, hasta el punto de poder comprobar que un reducido número de productoras acapara este tipo de lanzamientos.

Las películas versionadas por Ocean, como la mayoría de los títulos que describiremos, son habitualmente films de acción (en muchos casos con fuertes dosis de violencia) dotados de un argumento muy simple y un fuerte reclamo derivado de un personaje de ficción famoso o de un actor carismático.

Casi siempre se trata de películas muy taquilleras dirigidas a un público amplio que prácticamente están condenadas al éxito antes de ser estrenadas por las fuertes campañas publicitarias que las arropan.

Por la misma razón casi siempre son películas efímeras que pasan de moda con facilidad porque, una vez ha transcurrido el furor de los primeros días, su escasa calidad les precipita al olvido.

Por suerte, en muchas ocasiones las versiones para ordenador de estos títulos poseen la suficiente calidad en sí mismas como para alcanzar el éxito sin necesidad de estar amparadas en modelos cinematográficos. Frente a la limitación que supone la obligación de seguir con cierta fidelidad las escenas de la película que imitan disponen de la importante publicidad gratuita de tener un homólogo en la gran pantalla.



En «Desafio Total» encontramos una perfecta recreación de una de las películas más taquilleras del pasado año.

Las mejores obras de Ocean

Calor Rojo, más conocido en nuestro país como «Red Heat», es uno de los títulos protagonizados por el musculoso Schwarzenegger trasladado a nuestros ordenadores. A lo largo de cuatro fases guiamos los pasos del capitán de las milicias de Moscú, enviado para capturar al más peligroso traficante de droga soviético. El desarrollo puede resultar algo repetitivo, pero la excelente

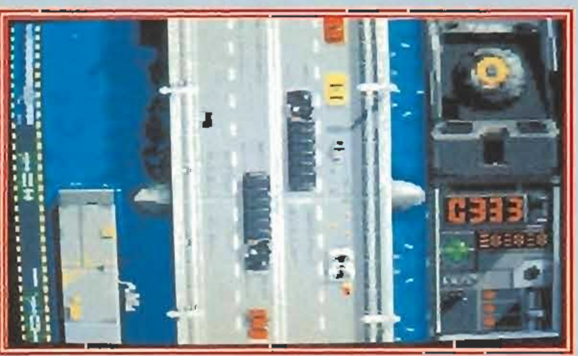
Las enormes cifras que se mueven alrededor de las licencias del cine, hacen que sólo las grandes compañías del mundo del software puedan acceder a ellas.



Todo el despliegue de fantasía y efectos especiales de «Nightbreed» quedaron reflejados en nuestro ordenador.

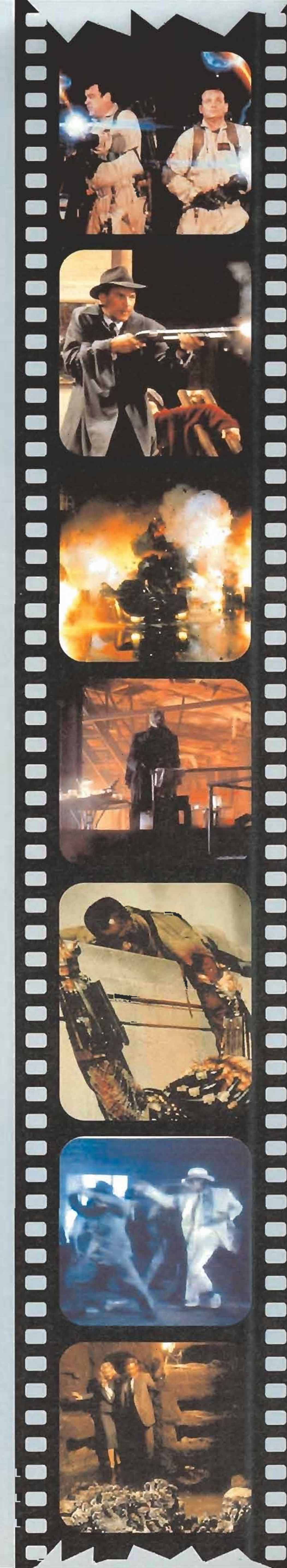


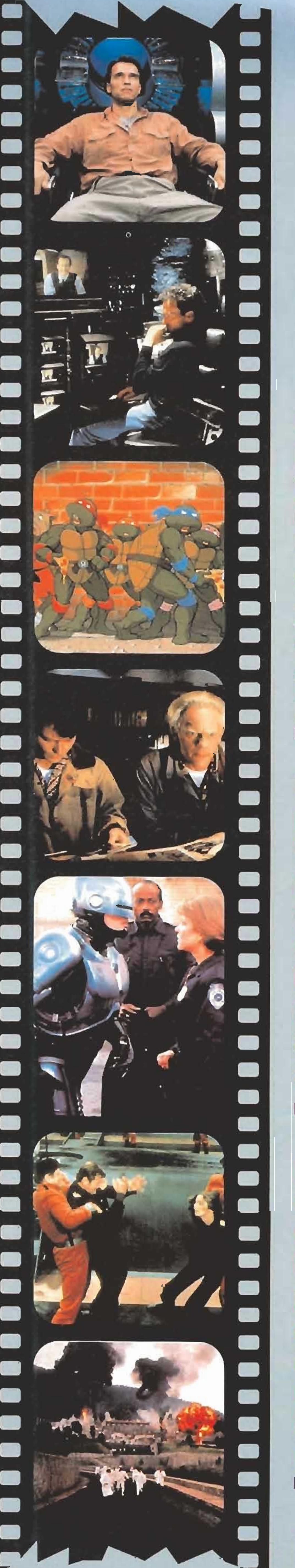
Después del excelente resultado obtenido con la primera parte, Ocean no dudo en repetir suerte con «Robocop 2».



Domark ha contado varias veces con el legendario Bond como protagonista. En la imagen, «La espía que me amó».

Los últimos ESTRENOS







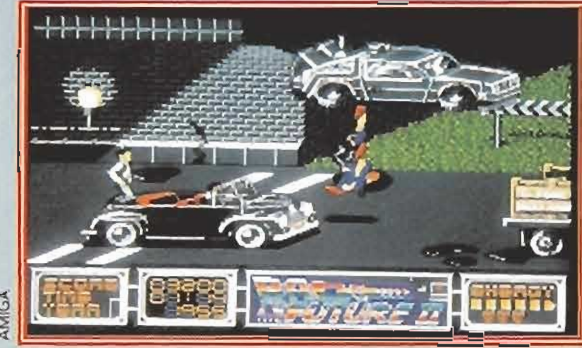


«Indiana Jones and the last crusade» fue convertida por Lucasfilm en una espectacular aventura gráfica que sirvió de consagración a la compañía americana.

La mayor parte de los títulos que llegan a los ordenadores se basan en películas de acción con un argumento muy simple.

Un personaje popular o un actor carismático garantizan de antemano la publicidad que acompañará al juego.

Importantes escenas dentro de una película pueden adquirir en el ordenador una nueva e interesante dimensión.



El mago Spielberg fue el creador de la saga «Regreso al futuro», cuya segunda parte observáis en la imagen.



En «Regreso al futuro III» Marty volvió a nuestros ordenadores una vez más de la mano de Image Works.

calidad de gráficos y movimientos eleva notablemente la valoración media del producto.

Mucho mayor fue el impacto de «Total recall», traducido aquí como «Desafío total». En esta película Arnold da vida a Quaid, un obrero de la construcción que, consumido en extraños sueños sobre Marte, acaba descubriendo que toda su vida actual, desde su identidad hasta su propia esposa, es una completa farsa pues oculta a un agente del servicio secreto de Marte. Buscando su personalidad perdida, Quaid viaja al planeta rojo, conoce a la mujer que aparece en sus sueños y se ve envuelto en una peligrosa aventura que acaba con la muerte del tirano que gobierna el planeta y la creación de una atmósfera natural que convierte a Marte en un mundo nuevo.

La conversión resulta irreprochable, dominando una estructura clásica de arcade de plataformas que se combina con escenas de persecución a bordo de veloces vehículos futuristas, y es lo suficientemente amplia y compleja como para garantizar muchos días de diversión.

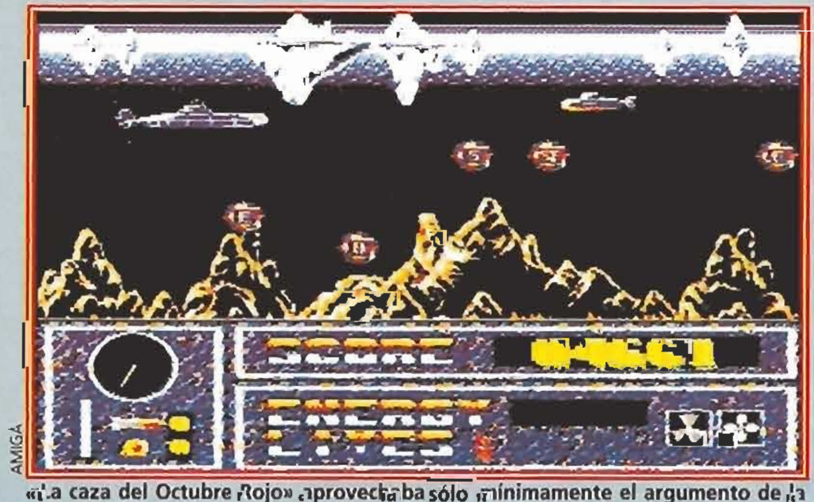
«Batman, the movie» supuso para Ocean uno de sus mayores éxitos de ventas al coincidir el lanzamiento de la película y el videojuego con las navidades del 89. Sobre un modelo cinematográfico de pésima calidad, Ocean no se aparta de los grandes niveles técnicos a los que nos tiene acostumbrados y crea un juego multifase que describe con fidelidad algunas trepidantes escenas más trepidantes de la película. Tanto gráficos como movimientos han sido especialmente cuidados, y la variedad estructural de las diversas fases hace imposible el aburrimiento.

«Los Intocables» traslada la acción al Chicago de los años 30 y nos propone hacernos cargo de un grupo de defensores de la ley que lucha para acabar con la corrupción que Al Capone ha traído a la ciudad. Son seis las fases que reproducen algunos puntos claves de la película, siendo preciso señalar que en este caso casi todas las fases consisten en pruebas de puntería en las que manejamos un punto de mira por la pantalla. Por tanto el desarrollo puede resultar algo más monótono que en otras superproducciones de Ocean pero al mismo tiempo el programa es dotado de una personalidad propia que, unida a unos gráficos extraordinarios, le hace bastante recomendable.

«NightBreed», que fue más conocido en nuestro país como «Razas de noche», nos traslada a Midiam, un mundo fantástico donde viven unas extrañas criaturas que ahora están en serio peligro. Boone, el protagonista de la historia, llega a ese lugar buscando paz para su alma atormentada y acaba enfrentándose a un siniestro doctor que le ha hecho creerse autor de unos crímenes que no ha cometido y convirtiéndose en salvador de los NightBreed. El programa posee una estructura muy particular, destacando por su rico colorido y un complejo mapeado dotado de varios niveles de profundidad en el que resulta bastante difícil orientarse.

Con «Robocop 2» Ocean supera el reto que supuso en su momento la conversión de la primera parte. Conservando el caracter de los gráficos y el enfoque global de la aventura, se mejoran todos los aspectos técnicos para dar vida a ocho niveles llenos de acción en los que predominan las plataformas, algunos de los cuales poseen notables similitudes en cuanto al desarrollo con «Batman».

«Navy seals» es un arcade militarista dividido en dos programas independientes que no hubiera necesitado ningún apoyo cinematográfico para alcanzar el éxito, pues no sólo posee los movimientos más suaves y perfectos que hemos podido contemplar últimamente sino que su desarrollo se acerca al de los arcades clásicos y apenas guarda relación argumental con la película que imita.



«La caza del Octubre Rojo» aprovecha sólo mínimamente el argumento de la película, pero aún así se confirmó como un arcade de calidad muy aceptable.



La versión arcade de «Indiana Jones and the last crusade» nos deparó un juego dividido en varias escenas que será recordado por su altísima dificultad.

tres escenas básicas en las que, a bordo de diversos vehículos tanto terrestres como submarinos, predomina una estructura típica de scroll vertical que puede hacerse monótona. Sólo las tres escenas extra incorporadas en los modelos de 16 bits introducen unos retos bastante más originales que elevan la valoración global del producto.

La saga de «Back to the future» constituye un caso bastante curioso ya que la segunda versión informática vio la luz cuando estaba a punto de estrenarse la tercera cinematográfica, cuya conversión al ordenador llegó unos meses más tarde.

Centrándonos en el mundo de los videojuegos, que es a fin de cuentas el que nos interesa, debemos reconocer que la segunda parte es bastante más interesante que la tercera, siendo Image Works quien consigue que ambas superen con creces el fracaso que supuso en su momento la versión original, de la cual casi nadie se acuerda.

«Back to the future II» posee cinco fases. La primera y la última presentan a Marty a bordo de un monopatín traído del futuro con el que recorre las calles de la ciudad, la tercera es un arcade clásico de scroll horizontal y las otras dos nos presentan unos originales y apasionantes retos a nuestra inteligencia de los que destacamos un divertido puzzle.

«Back to the future III» se ambienta en el oeste americano, donde protagonizaremos una persecución a caballo intentando alcanzar un carro conducido por caballos desbocados, una clásica prueba de tiro en una barraca de feria, una nueva sesión de tiro aunque esta vez con tartas y contra pistoleros y por último una apasionante aventura sobre los vagones de un tren.

Otros programas

Con su versión de «Tiburón», Screen 7 adapta con gran libertad una antigua película de Spielberg de la que prácticamente sólo toma el título ya que el desarrollo resulta sumamente original.

En un inmenso mapeado de 256 pantallas manejamos un pequeño batiscafo que, evitando a la peligrosa fauna marina y al propio tiburón, debe recoger las cuatro piezas de un arma especial con las que obtendrá un muy reducido número de disparos para intentar abatir al gigantesco escualo. Tanto gráficos y movimientos como el colorido resultan de gran calidad, y por si fuera poco las versiones de 128K incorporan nuevos elementos que incrementan el interés del programa.

Con «The running man» Schwarzenegger aparece brevemente por las pantallas de Grandslam en un frenético arcade en el que adoptamos el papel de un "perseguido", es decir, un criminal (en este caso injustamente acusado) que es trasladado a un concurso de televisión en el que



Arnold volvía por enésima vez a convertirse en protagonista de un vídeo-juego gracias a «The running man».



«Ghostbusters» se convirtio de nuevo en un éxito para Activision gracias a una excelente segunda parte.

La primera carga, que transcurre en el golfo de Omán, consta de varias fases en las que debemos recorrer diversos escenarios colocando bombas en las cajas de misiles en poder del enemigo para finalmente rescatar a los tripulantes de un helicóptero capturado por los árabes. La segunda incorpora una cierta tridimensionalidad para trasladar la acción a las calles de Beirut, donde varios confidentes nos irán guiando hasta nuestro objetivo final, destruir el arsenal enemigo.

Su última producción, sin olvidar «Terminator 2» y «Hudson Hawk» a punto de publicarse y sobre los que tendremos ocasión de profundizar, es «Darkman», la historia de un hombre solitario y siniestro con la única obsesión de vengarse de los dos criminales que desfiguraron su rostro y le obligaron a ocultarse tras unas vendas.

Las seis fases en que ha sido dividido el juego, que se alternan con un curioso subjuego en el que debemos intentar fotografiar a un mercenario enemigo para intentar crear una máscara lo más parecida posible a él, transcurren en diversos escenarios. En ellas podemos vernos saltando por los tejados, colgados de un helicóptero, luchando por las calles del barrio chino o trepando por un edificio en construcción al final del cual podremos completar nuestra venganza.

Pequeñas sagas

Dos son las películas de James Bond trasladadas al ordenador por Domark en el periodo de tiempo estudiado por este informe. La primera es «Licence to kill», un arcade de habilidad dividido en seis fases en las que nuestro objetivo final consiste en capturar a un peligroso traficante de drogas. Las diversas escenas, que nos permiten desde ponernos a los mandos de un helicóptero hasta bucear o eliminar enemigos utilizando un rifle dotado de punto de mira, no son en sí originales, pero su combinación resulta de lo más atractiva.

«La espía que me amó» posee

Con la presencia del genial Eddie Murphy en el papel del policia Alex Foley, «Beverly Hills Cop» nos ofrecía diferentes fases repletas de acción y peligros.



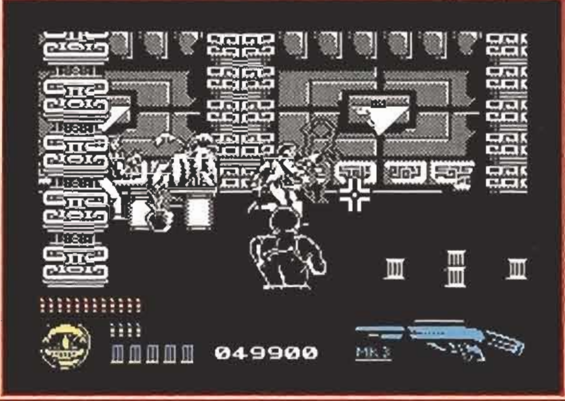
puede evitar su condena a muerte convirtiéndose en presa humana de un grupo de cazadores de hombres. Son precisamente tres de estos cazadores y una escena final en los estudios de televisión los escenarios donde transcurre este juego que, combinando lucha y plataformas, alcanza gran calidad.

También editado por Grandslam llegó hasta nuestros ordenadores «La caza del Octubre Rojo», un arcade que aunque simple en su desarrollo, aprovechaba mínimamente las posibilidades del argumento, alcanzaba un nivel aceptable.

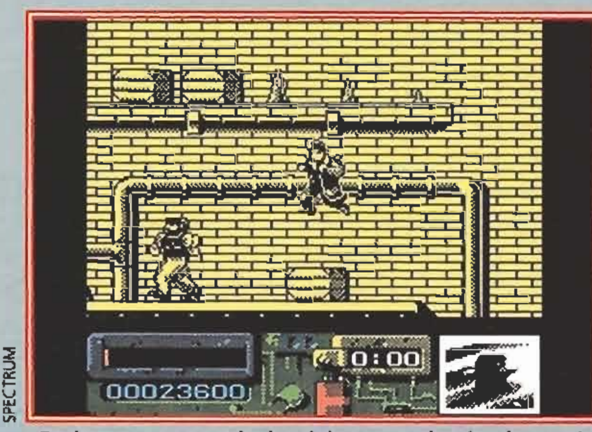
«Indiana Jones and the last crusade», en la versión arcade editada por U.S.Gold, no es el mejor programa de los aquí comentados pero sí probablemente uno de los más conocidos.



Aunque la película obtuvo escasa repercusión, «Navy Seals» dio lugar a un estupendo arcade multinivel, repleto de violencia y propaganda militarista.



El escaso éxito obtenido por el film, la ausencia de Schwarzenegger, la falta de originalidad, y la deficiente calidad técnica hicieron de «Predator 2» un programa a olvidar.



«Darkman» nos contaba las siniestras peripecias de un misterioso personaje, con la única obsesión de vengarse de los criminales que desfiguraron por completo su rostro.



Conocidas por sus extraordinarias habilidades en las artes marciales y por su fanatismo por las pizzas, las Tortugas Ninja aterrizaron también en nuestros ordenadores.

En su odisea por encontrar el Santo Grial, el único objeto que puede salvar a su padre moribundo, Indy recorre los túneles de una mina de la que escapa sobre los vagones del tren de un circo, las catacumbas venecianas, el castillo Brunwald, un zeppelin protegido por soldados nazis y finalmente el templo del Grial, recogiendo un objeto en cada uno de los niveles vi sitados. Excelentes gráficos y animaciones, una amplia variedad de situaciones y un altísimo nivel de dificultad son los ingredientes de este programa.

Lucasfilm retomó esta genial película para realizar una aventura gráfica para los ordenadores de 16 bits que implicó por su gran calidad la consagración definitiva en todo el mundo de esta compañía americana.

«Moonwalker» es el programa con el que U.S.Gold traslada a los ordenadores los sueños de megalomanía de Michael Jackson. El absurdo argumento de la película condiciona la estructura del juego.

En la primera fase debemos recoger cuatro objetos y las siete piezas de un disfraz de conejo con el que Michael podrá escapar de los estudios sin ser asaltado por sus fans. Más tarde deberemos destruir paquetes de droga a los mandos de una moto, eliminar a los pistoleros que nos atacan desde las ventanas y finalmente convertirnos en un robot que acabará definitivamente con el imperio de Mr Big, el malo de la película.

«Ghostbusters 2», de Activision, supone la conversión de un disparatado film que mezcla con desigual eficacia un burdo sentido del humor con lo sobrenatural. Tres son las escenas extraídas de la película. La primera está protagonizada por uno de los cazafantasmas, que debe descender colgado de una cuerda al fondo de una alcantarilla poblada de espectros para recoger una muestra de fango.

La segunda nos propone la misión de proteger el paseo de la Estatua de la Libertad por las calles de Broadway y la tercera, que exige la colaboración de los cuatro miembros del equipo, transcurre en el interior de un museo donde debemos evitar que el malvado Vigo se apropie del cuerpo de un bebé que tiene retenidos y finalmente conseguir devolver a tan diabólica criatura a su mundo.

«Beverly Hills Cop» es un escasamente afortunado programa de Tynesoft en el que el héroe de la película, el disparatado policía Alex Foley, debe acabar con el imperio de un traficante de droga. Las diversas fases en las que se divide la aventura van desde un clásico arcade de scroll horizontal en el almacén de droga y una persecución por carretera de los camiones que transportan la droga a la mansión del criminal hasta un peligroso paseo por los jardines de la mansión y una prueba final en el interior de la casa.

Las tortugas ninja («Teenage mutant ninja turtles», de Image Works) son un fenómeno aparte que deberá ser estudiado con frialdad en el futuro. Estos personajes no sólo tuvieron su película sino también una serie de televisión y una verdadera invasión consumista en forma de los más variados objetos.

El programa de ordenador, claramente dirigido a un público infantil, posee un argumento mínimo en el que lo realmente importante consiste en manejar a las cuatro tortugas ninjas a través de diversas fases en las que no faltan las clásicas alcantarillas que se han convertido en su refugio favorito. El juego aprovecha el tirón y el fenómeno provocado por sus protagonistas, pero también es justo reconocer que tiene interés por sí mismo, alcanzando un gran nivel en la versión de Spectrum.

«Dick Tracy», de Titus, aparece con cierto retraso frente a su homólogo en la pantalla grande. En un juego en el que, como era de esperar, predomina el color amarillo, los programadores de la compañía francesa parecen demostrar que el reto les resulta un poco grande. Gráficos y decorados no son lo brillantes que podría esperarse y la jugabilidad deja bastante que desear debido a la monotonía del desarrollo.

Pero un fracaso mucho mayor es el de Activision con su «Predator 2», pues lejos de aprovechar el argumento de la película se limitan a crear un extremadamente repetitivo juego de tiro al blanco que, no solamente se hace pesado a los pocos minutos, sino que además no tiene ningún reparo en copiar de forma casi descarada el famoso «Operation wolf» de Ocean.

P. J.R.

LAS POMPAS MAS GRANDES DEL MUNDO

¡ DIVIERTETE HACIENDO POMPAS DE JABON TAN GRANDES COMO TU !
¡ ES SUPER FACIL !

NUEVO EN ESPAÑA

¡Fenómeno!, se acabó hacer pompitas de jabón que no sirven para nada. Ahora puedes jugar de verdad con BUBBLE THING®. BUBBLE THING® hace las pompas de jabón más grandes del mundo. Tan grandes como tú. Gigantes como puedas imaginar. Más duraderas, más resistentes y todas las que quieras. Anímate, practica con BUBBLE THING® y sorprende a tus amigos con la novedad del año.



David Stein's **bubble thing®**

HOBBY POST, S.L. es el importador exclusivo en España del BUBBLE THING®

PASATELO POMPA CON BUBBLE THING®

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. Apartado de correos 226. 28100 (Alcobendas) Madrid

❑ Deseo recibir el KIT BASICO BUBBLE THING® (Aparato + 1 botella de jabón) al precio de 2.800 pts. + 200 pts. gastos envio (IVA incluido).
❑ Deseo recibir el KIT DOBLE BUBBLE THING® (Aparato + 2 botellas de jabón) al precio de 3.290 pts. + 200 pts. gastos envio (IVA incluido).
❑ Deseo recibir el KIT RECAMBIO BUBBLE THING® (2 botellas de jabón) al precio de 1.100 pts. + 200 pts. gastos envio (IVA incluido).

NOMBRE.. APELLIDOS ....

DOMICILIO ....

LOCALIDAD .... PROVINCIA..

CODIGO POSTAL (Es imprescindible indicarlo) .... TELEFONO..........................

Forma de pago:

❑ Contra reembolso ❑ Giro postal ❑ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.

❑ Tarjeta VISA nº ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ Fecha de caducidad de la tarjeta ....

Titular de la tarjeta (sólo si es distinto) ....

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 734 65 00 de 9 a 14:30 y de 16 a 18:30, o por fax enviando el cupón o fotocopia al (91) 734 82 98.

Fecha y firma:

Preview

■ OCEAN
■ En Preparación: Spectrum, Amstrad, Atari, Amiga, Commodore, PC

Si «Robocop 2» se convirtió la pasada campaña en el lanzamiento más espectacular y esperado dentro de las licencias procedentes del cine, este año el testigo de relevo ha sido tomado por «Terminator 2», un título con el que comparte no pocas similitudes. Se trata también de una segunda parte de un film de acción, del mismo modo una máquina humanoide es su protagonista y Ocean ha sido de nuevo la encargada de trasladarla a nuestros ordenadores.



TERMIN



El Regreso del exterminador

El resultado del esfuerzo de la compañía inglesa por comprimir en un video-juego las toneladas de acción, violencia y efectos especiales que se dan cita a lo largo de una película tan impresionante como «Terminator 2» no es otro que un nuevo arcade multi-nivel tan espectacular como la gran mayoría de las adaptaciones cinematográficas de Ocean.

Si esto no os pilla por sorpresa tampoco lo hará seguramente que os digamos que el programa respeta fielmente en su desarrollo el guión cinematográfico, condensándolo en diferentes escenas que, dependiendo de que ordenador, oscilan entre ocho y nueve.



Una vez más Ocean ha emprendido un **ambicioso proyecto y todo parece apuntar que el resultado será más que satisfactorio.**

El día del juego



T1000, el androide asesino, ha sido programado para acabar con el futuro líder rebelde, el único capaz de salvar al mundo del dominio de las máquinas.

Golpe a golpe, fase a fase

Siguiendo la trayectoria marcada por otras producciones procedentes de la gran pantalla como las dos partes de «Rococop», «Desafío Total» o «Batman», el juego alterna a lo largo de su desarrollo secuencias arcade con otras tipo puzzle que pondrán a prueba nuestra capacidad de concentración y agilidad mental.

En varias de ellas la acción se desarrolla en una única pantalla y con tan sólo dos protagonistas, los dos Terminators, el bueno y el malo, enfrentados cara a

En «Terminator 2: el día del juicio» se han vuelto a juntar los tres personajes que, por lo menos desde un punto de vista popular, impactaron en 1.984 y años siguientes con «Terminator»: el director James Cameron y los actores Arnold Schwarzenegger y Linda Hamilton. Bajo este punto de vista no nos dan gato por liebre como en otras segundas partes que de continuación sólo tienen el título. Esta historia futurista no es un sucedáneo light y sí el segundo capítulo de una saga que aseguran productores y cineastas, como no podría ser de otra forma, será el último (no os lo creáis, depende de la respuesta del público).

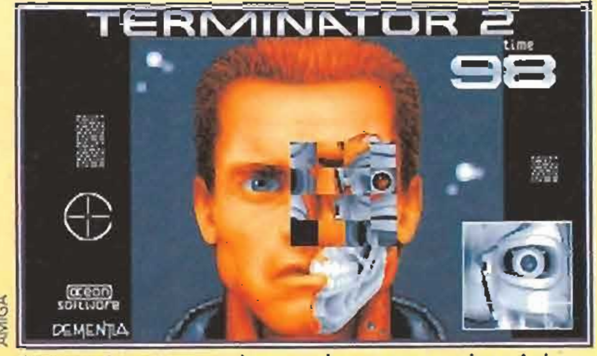
A mediados de los 80 «Terminator» fue un auténtico acontecimiento cinematográfico pese a que nació como una producción relativamente modesta para lo que se entiende por modesta en USA (que no tiene nada que ver con lo que se entiende por modesta en España). Gracias a esta película Schwarzenegger dejó de ser un actor encasillado en papeles de bárbaro (Conan), se inauguró un nuevo género plagado de secuelas a cual peor (es inevitable tras un título de éxito) y las listas de vídeos alquilados y de taquillas cinematográficas vieron un número uno singular; no está de más reiterar que, en su día, «Terminator» rompió moldes.

La segunda parte comienza cronológicamente donde terminó la primera. El Exterminador (Terminator) había fracasado en su intento de asesinar a Sarah Connor, la madre del héroe Jhon que en el futuro dirigirá la lucha de los hombres contra las máquinas. Ahora, diez años después, un nuevo Exterminador es enviado desde el futuro para acabar con la vida del niño. Sara sabe que el 29 de agosto de 1.997 (el día del juicio) miles de millones de seres humanos serán destruidos en una guerra nuclear provocada por un super-ordenador, iniciando así su reinado sobre el mundo. Sólo si el segundo Exterminador no hace honor a su nombre habrá una esperanza en el futuro para la humanidad no esclava. Y la tarea no es fácil porque ese tipo –internamente una máquina y exteriormente un ser humano– es casi imposible de destruir y nadie, absolutamente nadie, le hace apartarse de su misión: asesinar a Jhon.

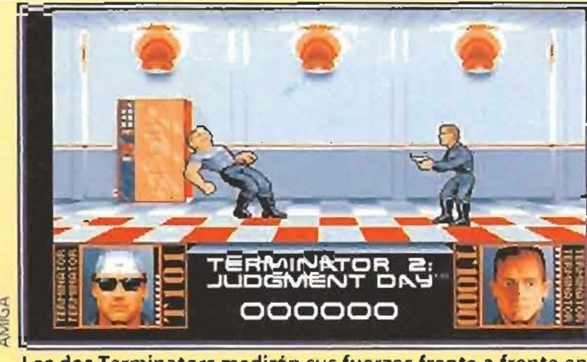


Pocos dudan que sin la excelente interpretación del Exterminador por Arnold Schwarzenegger la repercusión de esta película no hubiera sido la misma.

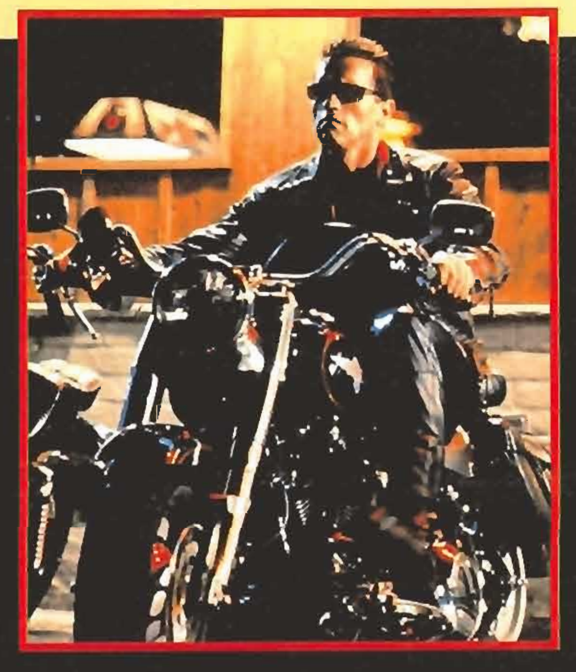
ATOR 2



Algunas fase tipo puzzle, como la que se aprecia en la imagen, se combinan con otrasT típicamente arcades.



Los dos Terminators medirán sus fuerzas frente a frente en esta lograda secuencia de combate.



Musculito demostró que le iba como anillo al dedo un papel en el que no hablaba, no movía un sólo músculo de la cara para demostrar emociones y repartía mamporros y tiros por doquier. Además su pelo cortado resultaba fotogénico, *o eso dicen al* menos sus fans. Curiosamente, un tipo tan fuertote como Arnold fue descubierto por una ñoña como Lucille Ball, que le eligió como protagonista en un programa especial de televisión. Después vendría la saga de «Conan» (dice una leyenda sin confirmar que Spielberg susurró su nombre para el papel al productor), el «Terminator», «Los Commando», «Ejecutor» y «Depredador», el «Perseguido», «Robocop», «Danko: Calor Rojo» y, más recientemente las comedias «Los gemelos golpean dos veces» y «Poli de guardería». En resumen, que Schwarzenegger ha cumplido a los 44 años los tres sueños de su vida: campeón de culturismo (cinco veces Mr Universo y siete Mr Olympia), estrella de cine (cobra cerca de 900 millones por película además de porcentajes sobre la taquilla) y triunfador hombre de negocios (posee inmobiliarias, una productora cinematográfica y una cadena de gimnasios).



La biografía de la actriz Linda Hamilton (Sarah Connor) es mucho más modesta que la de Arnold aunque haya interpretado a Shapeskeare en obras de teatro más o menos aficionado. Ha intervenido en largometrajes como «Los chicos del maíz» o «King Kong 2» pero su cara es más popular gracias a sus apariciones en televisión junto a Mickey Rourke, en algún episodio de «Canción triste de Hill Street» o en la serie «La bella y la bestia». Con Arnold y Linda hay otros dos actores protagonistas en la segunda parte de «Terminator»: Edward Furlong en el papel de Jhon, y Robert Patrick en el de un policía que persigue al nuevo Exterminador. El primero es un adolescente neófito enamorado de los Simpson, la serie de películas «Pesadilla en Elm Street» y el rap. El segundo es un intérprete relativamente cotizado gracias a sus apariciones en films como «Ojo de águila», «48 Horas más» o «La jungla de cristal 2».

Pero el auténtico eje de la historia de los Exterminadores es el productor, director y guionista James Cameron. Este antiguo camionero nacido en Canadá es el padre de la criatura: su inventor, creador y ejecutor. «Terminator» fue su primer gran éxito internacional pero no el único. Como director también es responsable de «Aliens» (segunda parte del clásico «Alien») y «Retorno al abismo». Además es un conocido ilustrador, construye miniaturas y posee su propia productora cinematográfica, Lightstorm Entertainment, Inc, cuyos primeros resultados son «Terminator 2: El día del juicio final».

S.E.A.

cara. T101, el personaje encarnado por Arnold Schwarzenegger, llegado a la Tierra para proteger al pequeño John, tendrá que conseguir acabar –momentáneamente, eso sí– con su rival T1000, el robot asesino programado para acabar con el futuro líder rebelde. Lo más destacable de estas fases es la perfección de las muchas animaciones utilizadas para dar forma al combate entre ambos Terminators, junto con su calidad gráfica, constante esta última que en general se mantiene a lo largo de lo que hasta el momento (y en su versión Amiga) Ocean nos ha mostrado.

Otro de los momentos que más llama la atención tiene lugar cuando John y T101, a lomos de una potente motocicleta, son perseguidos de forma implacable por un camión de gran tonelaje. La vertiginosa secuencia pondrá a prueba nuestra habilidad con el joystick, pues el recorrido está lleno de obstáculos.

Destacables son igualmente las secuencias de vídeo digitalizadas que sirven tanto de presentación, como de interludio entre fase y fase, un detalle que sin ser necesario siempre es de agradecer y aumenta la espectacularidad del programa, completada por un apartado de sonidos y melodías que corren a cargo de un nombre tan prestigioso como es Jonathan Dunn.

Terminar Terminator

Sí señor, esa es la dura aunque grata tarea que debe afrontar Ocean y que, de ser completada en las fechas previstas, hará que el juego vea la luz casi de forma simultánea al estreno de la película. A nosotros no nos queda como siempre sino esperar pacientemente a que ambos lanzamientos confirmen todas las previsiones que les auguran un gran éxito. ¡Paciencia, chicos!

J.E.B.

HERO QUEST

- GREMLIM
- En preparación: SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI, AMIGA, PC

Hace varios años salió al mercado un maravilloso juego de tablero que mezclaba los conceptos de estrategia y rol con sorprendente coherencia. Ocho meses atrás Gremlin se dispuso a hacer su versión para ordenador y al fin el trabajo ha dado su fruto trayendo al mundo de los videojuegos el «Hero Quest».
En este híbrido de arcade y RPG, se concentran todas las pautas del juego original de Games Workshop.

En «Hero Quest» (cuya traducción sería "La Búsqueda del Héroe") hay cuatro personajes para elegir: el Guerrero, el Enano, el Elfo y el Mago. Cada uno de ellos posee sus propias habilidades y debilidades, de manera lo suficientemente equilibrada como para nadie sobresalga en el grupo. Los dos primeros pueden utilizar todo tipo de armas y armaduras. El Mago tiene el poder de invocar conjuros, pero se ve limitado en el uso de las armas y armaduras, sin embargo, el Elfo reúne las cualidades de los dos grupos anteriores.

Hay también cuatro tipos de conjuros diferentes (de tierra, de agua, de aire y de fuego) y cada uno de ellos tiene tres hechizos. La gama de posibilidades que estos ofrecen es extensa: los hay desde ofensivos hasta curativos, pasando por protectores, para dormir e incluso algunos tan útiles como el que nos permite atravesar la roca. Al comenzar la aventura el Hechicero debe seleccionar tres grupos de conjuros pero el Elfo sólo uno.

Los conjuros de aire son: Ráfaga de Viento –permite duplicar la tirada de dados por cada movimiento–, Tempestad –hace perder a cualquier monstruo o personaje enemigo su turno siguiente– y Genio, que invoca un ser que abrirá cualquier puerta o atacará a cualquier enemigo que se le ordene.

Los conjuros de agua son: Aguas Curativas –restituirá cuatro puntos de cuerpo perdidos–, Sueño –hará dormir a cualquier personaje o monstruo impidiéndole atacar o defenderse (sólo despertará si le atacan o saca un seis en su tirada de movimiento)– y Velo de Niebla, que permitirá al jugador pasar desapercibido ante los monstruos.

Los hechizos de tierra son: Curar Cuerpo –restituirá cuatro puntos de cuerpo perdidos–, Pasar a través de la Roca –permite atravesar paredes– y Piel de Roca, que dará la oportunidad de tirar dos dados extra en defensa.

Por último los conjuros de fuego son: Bola de Fuego –hace perder a un monstruo o jugador dos puntos de cuerpo (este daño se reducirá en uno por cada escudo sacado en defensa)–, Coraje –sirve para que el jugador tire dos dados extra en ataque hasta que no vea ningún monstruo– y Fuego de Ira, que hará perder a un personaje o monstruo un punto de cuerpo a menos que saque un escudo en la tirada de defensa.

Al comenzar el jugador está desprovisto de todo tipo de objetos y su objetivo es completar las aventuras con éxito para conseguir dinero. A medida que los personajes progresen, se volverán menos vulnerables y mas efectivos en el ataque. Al igual que en prácticamente todos los RPG, es posible guardar los personajes en un disco para su posterior reutilización. Con el dinero obtenido tras la partida



AMIGA
La versión Amiga del juego tiene lugar a lo largo de catorce laberintos, lo que garantiza el entretenimiento durante un buen rato.


AMIGA
Durante el recorrido podremos recoger algunas pócimas que esconden en su interior efectos realmente sorprendentes.

ESTRATEGIA Y ROL EN TU ORDENADOR



AMIGA
«Hero Quest» será comercializado en nuestro idioma en nuestro país. Esto sin duda acerca de nuevo los RPGs al gran público.

«Hero Quest» llega hasta los ordenadores avalado por el gran éxito cosechado por la versión de tablero.

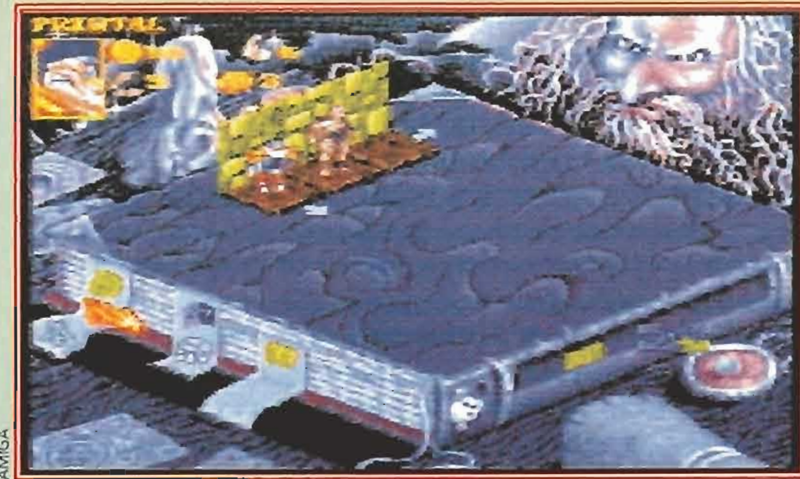

SPECTRUM
Un mundo mágico plagado de laberintos, trampas y monstruos espera ser descubierto.


SPECTRUM
Los usuarios de ocho bits recibirán de buen grado la publicación para su sistema de este clásico RPG.



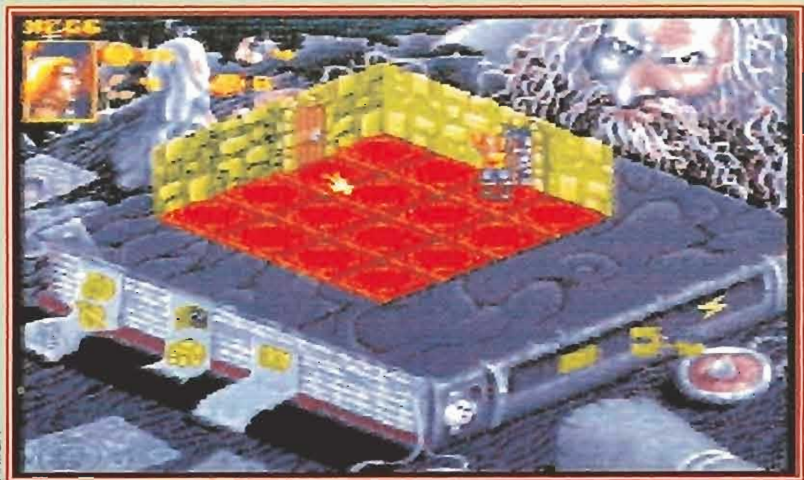
SPECTRUM
La versión desarrollada para Spectrum ha sido perfectamente resuelta en el apartado gráfico.


SPECTRUM
El éxito alcanzado en Europa por el juego de tablero ha acelerado su conversión a los ordenadores.



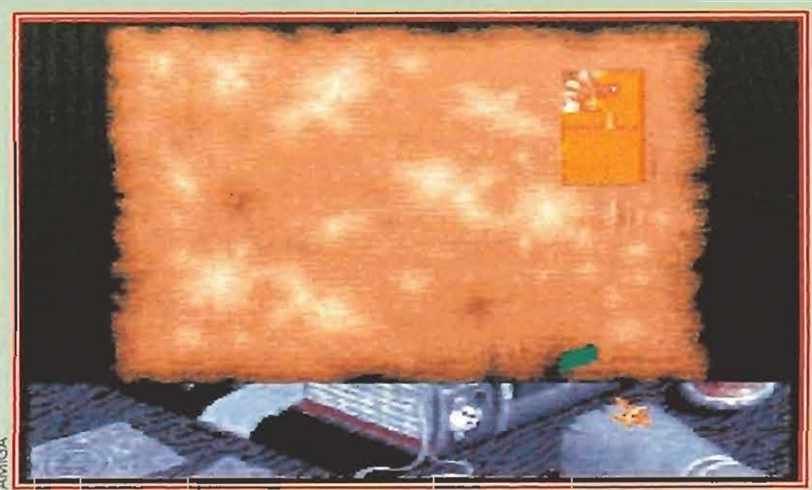
AMIGA

Podremos escoger entre cuatro personajes perfectamente caracterizados –Elfo, Guerrero, Mago y Enano–, el más adecuado en cada momento.



AMIGA

El ágil sistema de iconos empleado para manejar el juego simplifica considerablemente nuestro objetivo.



AMIGA

El juego genera un mapa, que podremos consultar en caso de duda, de las zonas por las que hemos pasado.

se puede adquirir equipo y armamento y así mejorar las habilidades de los personajes para que sean más efectivos en las siguientes aventuras.

Una extensa gama de laberintos

Los catorce laberintos diferentes del «Hero Quest» tienen la suficiente cantidad de monstruos como para no dejarte un solo momento tranquilo. Por suerte, estos se agrupan en sólo ocho clases diferentes (es decir: con sólo recordar las ocho características de ataque, defensa y vulnerabilidad a la magia, te las puedes apañar bastante bien). Para menos quebraderos de cabeza, debes tener presente que los Orcos, Goblins (o Duendes) y Fimirs son los llamados "monstruos puros" o "monstruos de nacimiento" y son los más vulnerables a la magia y ataques físicos.

Más cuidado tendrás que tener con los Esqueletos, Zombies y Momias (que se clasificarían dentro de los "Muertos Vivientes") porque son invulnerables al Conjuro de sueño, además de ser muy duros en combate. Por último, ármate de valor y échale narices cuando te encuentres con una Gárgola o un Guerrero del Caos: la magia no les hace prácticamente efecto y los ataques físicos le resultan agradables cosquillas.

Pero un RPG, no es bueno si no incluye trampas, y el «Hero Quest» está plagado de ellas, normalmente se activan al pisar una determinada baldosa o al buscar tesoros en una habitación. Las hay de tres tipos: de foso (se abre el suelo bajo nosotros infringiéndonos un punto de daño), de lanza (se activa un mecanismo que nos arrojará un proyectil) y de desprendimiento (se cae un trozo de techo sobre un personaje). El Enano viene con un juego de herramientas que le permite reparar las trampas de foso para poder pasar de nuevo por encima sin caerse.

Al buscar tesoros en las habitaciones podemos encontrar tanto éstos como pociones (aunque quizás tengamos menos suerte y activemos alguna trampa o atraigamos monstruos errantes que nos atacarán por sorpresa). Las pócimas son las siguientes: de heroismo –permite atacar dos veces en vez de una en un turno–, curativa –nos repone los puntos de cuerpo perdidos–, de fuerza –permite tirar dos dados más en combate–, de velocidad –hace que el resultado de los dados se duplique– y de resistencia, que permite tirar dos dados extra en defensa.

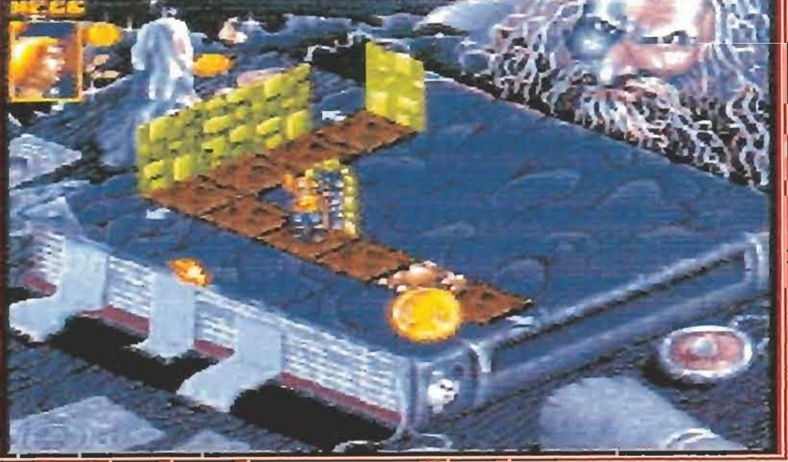
Un sistema de juego muy sencillo

«Hero Quest» se controla por ratón o teclado mediante iconos, salvo al mover. Para realizar una acción se activa el botón correspondiente. Hay nueve iconos que nos permiten pasar al siguiente personaje, combatir, buscar trampas y puertas secretas, buscar tesoros, abrir puertas, mostrar el mapa, acceder al inventario y realizar el movimiento mediante flechas.

El combate se efectúa mediante unos dados de seis caras en los cuales hay tres calaveras y tres escudos. Para atacar con éxito necesitamos sacar más calaveras que el oponente escudos. Por cada calavera que saquemos sin que el enemigo la neutralice con un escudo infringiremos un punto de daño. Todos los monstruos tienen un punto de cuerpo, por lo que necesitaremos tan sólo sacar una calavera para matarlos. Sin embargo, si estamos en una competición con unos amigos, hay que tener suerte con los dados para acabar con ellos.

«Hero Quest» va a ser, sin duda alguna, uno de los juegos de la temporada, por lo menos entre los fans de los RPG que ya echaban de menos alguna novedad que les pudiera tener buscando tesoros y matando monstruos. Además el juego cuenta con una versión en castellano , así que esta vez no tenéis ninguna excusa para introduciros en un mundo tan apasionante como el de los Juegos de Rol. ¡Adelante, Ferhergón os espera!

M.E.P.



AMIGA

A medida que nuestros personajes van progresando en la aventura se vuelven menos vulnerables y más eficaces en el ataque.



LA MEJOR FORMA DE PEDIR JUEGOS POR CORREO

LLAMA AHORA AL (91) 304 09 47 Y RECIBIRAS EN TU CASA TUS JUEGOS PREFERIDOS

CON LA GARANTIA DE TELEJUEGOS, LA UNICA EMPRESA DEDICADA EXCLUSIVAMENTE A LA VENTA DE JUEGOS DE ORDENADOR POR CORREO.

LAS 5 SUPER NOVEDADES





PAK CAPCOM

Cuatro números uno de los arcades más famosos de CAPCOM. Obten de una sola operacion: DINASTY WARS, GHOULS AND GHOSTS STRIDER 1 y su secuela STRIDER 2.

- CINTA SPECTRUM 1.995
- CINTA AMSTRAD 1.995
- CINTA COMMODORE 1.995
- DISCO SPECTRUM 2.950
- DISCO AMSTRAD 2.950



3D KIT + VIDEO

Una tremenda experiencia de creación e imaginación que no debes dejar pasar. Diseña y crea tus propios juegos en 3D con graficos vectoriales sólidos. El programa incluye un video VHS para aprender.

- CINTA SPECTRUM 3.900
- CINTA AMSTRAD 3.900
- CINTA COMMODORE 3.900
- DISCO AMSTRAD 4.400
- ATARI 7.900
- AMIGA 7.900
- PC 7.900



FINAL FIGHT

Los gráficos mas potentes y grandes que te puedes encontrar en un juego de lucha callejera. Basado en los arcades, te presenta la más amplia variedad de luchadores enemigos en tamaños y tipos de ataque.

- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA COMMODORE 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.250
- AMIGA 2.250

WILD WHEELS

Una batalla entre coches preparados, por conseguir el fuel y los puntos, que les permiten continuar en acción. Animate y entra en la competición. Conversión de los arcades realizada por OCEAN.

- ATARI 2.250
- AMIGA 2.250
- PC 2.250



THUNDER HAWKS

Acción muy nivel en distintas fases de lucha submarina. Deberas, rescatar prisioneros, luchar contra tiburones cibernéticos o contra buzos, recoger armas e incluso volar la base subacuática.

- CINTA SPECTRUM 1.500
- CINTA AMSTRAD 1.500
- CINTA COMMODORE 1.500
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.500
- AMIGA 2.500



BASEBALL
- CINTA SPECTRUM 1.500
- CINTA AMSTRAD 1.500
- CINTA COMMODORE 1.500
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.500
- AMIGA 2.500
- PC 2.500




BATTLE COMMAND
- CINTA SPECTRUM 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- ATARI 2.250
- AMIGA 2.250
- PC 2.250



BILLY EL NIÑO
- ATARI 2.250
- AMIGA 2.250
- PC 2.250




BRAT
- ATARI 2.250
- AMIGA 2.250

BUDOKAN
- CINTA SPECTRUM 1.500
- CINTA AMSTRAD 1.500
- CINTA COMMODORE 1.500
- CINTA MSX 1.500
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI o AMIGA 2.500
- PC 2.500

BUILDER LAND
- CINTA AMSTRAD 1.200
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.250
- AMIGA 2.250

CARMEN SANDIEGO
- DISCO AMSTRAD 4.500
- ATARI 5.900
- AMIGA 5.900
- PC 5.900

CHESSMASTER
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA COMMODORE 1.200
- CINTA MSX 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- PC 2.500

DARKMAN
- CINTA SPECTRUM 1.350
- CINTA AMSTRAD 1.350
- CINTA COMMODORE 1.350
- DISCO AMSTRAD 2.250
- DISCO SPECTRUM 2.250
- ATARI 2.250
- AMIGA 2.250
- PC 2.250

DESPERADO 2
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA MSX 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- PC 2.850

EUROPEAN SUPERLEAGUE
- CINTA SPECTRUM 1.200
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.250
- AMIGA 2.250
- PC 2.250



F-15 PRIMERA PARTE
- CINTA SPECTRUM 1.350
- CINTA AMSTRAD 1.350
- CINTA COMMODORE 1.350
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 3.990
- PC 3.990



F-15 SEGUNDA PARTE
- ATARI 6.990
- AMIGA 6.990
- PC 5.990



F-16 COMBAT PILOT
- CINTA SPECTRUM 2.250
- CINTA AMSTRAD 2.250
- CINTA COMMODORE 2.250
- DISCO SPECTRUM 2.850
- DISCO AMSTRAD 2.850
- ATARI o AMIGA 4.995
- PC 4.995
- PC version EGA-VGA 4.995

F-19 STEALTH FIGHTER
- CINTA SPECTRUM 2.850
- CINTA COMMODORE 2.850
- DISCO SPECTRUM 2.850
- ATARI 5.990
- AMIGA 5.990
- PC 5.990

F-29 RETALIATOR
- ATARI 3.900
- AMIGA 3.900
- PC 3.900

GAUNTLET 3
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA COMMODORE 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.250
- AMIGA 2.250
- PC 2.250

GAZZA 2
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA COMMODORE 1.200
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.250
- AMIGA 2.250

GOLDEN AXE
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA COMMODORE 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.850
- AMIGA 2.850

HAMMER BOY
- CINTA SPECTRUM 1.500
- CINTA AMSTRAD 1.500
- CINTA COMMODORE 1.500
- CINTA MSX 1.500
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI o AMIGA 2.500
- PC 2.500

IRON LORD
- CINTA SPECTRUM 1.300
- CINTA AMSTRAD 1.300
- CINTA COMMODORE 1.300
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 3.900
- AMIGA 3.900
- PC 3.900

KICK OFF 2
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA COMMODORE 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI o AMIGA 3.495
- PC 3.495
- PC version EGA-CGA 3.495



KING QUEST 5
- PC 7.990
- PC version EGA-VGA 7.990



LEMMINGS
- ATARI 3.900
- AMIGA 3.900
- PC 3.900



MEGAPHOENIX
- CINTA SPECTRUM 1.300
- CINTA AMSTRAD 1.300
- CINTA COMMODORE 1.300
- CINTA MSX 1.300
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI o AMIGA 2.500
- PC 2.500



MERCS
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA COMMODORE 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.250
- AMIGA 2.250

MIGHTY BOMB JACK
- ATARI 3.900
- AMIGA 3.900
- PC 3.900

MUNDIALES
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA MSX 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- PC 2.850

NAVY SEALS
- CINTA SPECTRUM 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- ATARI 2.250
- AMIGA 2.250

PAK IN ACTION
- ATARI 5.000
- AMIGA 5.000
- PC 5.000

PAK MEGA-BOX
- CINTA SPECTRUM 1.700
- CINTA AMSTRAD 1.700
- CINTA COMMODORE 1.700
- CINTA MSX 1.700
- DISCO SPECTRUM 2.500
- DISCO AMSTRAD 2.500
- ATARI o AMIGA 2.500
- PC 3.900

PAK PLATINUM
- CINTA SPECTRUM 1.550
- CINTA AMSTRAD 1.550
- CINTA COMMODORE 1.550
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250




PAK SEGA MASTERMIX
- CINTA SPECTRUM 1.750
- CINTA AMSTRAD 1.750
- CINTA COMMODORE 1.750
- DISCO SPECTRUM 2.850
- DISCO AMSTRAD 2.850

PAK TNT
- CINTA SPECTRUM 1.500
- CINTA AMSTRAD 1.500
- CINTA COMMODORE 1.500
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.500
- AMIGA 2.500




PAK TOP BY TOPO 2
- CINTA SPECTRUM 1.550
- CINTA AMSTRAD 1.550
- CINTA MSX 1.550
- DISCO SPECTRUM 2.950
- DISCO AMSTRAD 2.950

PAK WINNING TEAM
- CINTA SPECTRUM 1.900
- CINTA AMSTRAD 1.900
- CINTA COMMODORE 1.900
- DISCO SPECTRUM 3.900
- DISCO AMSTRAD 3.900
- ATARI 3.900
- AMIGA 3.900



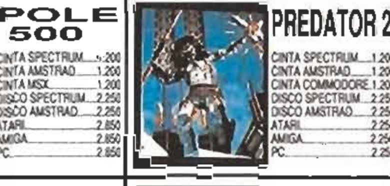

PANG
- CINTA SPECTRUM 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- ATARI 2.250
- AMIGA 2.250




PANZA KICK BOXING
- CINTA AMSTRAD 1.200
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.500
- AMIGA 2.500
- PC 2.500



POLE 500
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA MSX 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.850
- AMIGA 2.850
- PC 2.850



PREDATOR 2
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA COMMODORE 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.250
- AMIGA 2.250
- PC 2.250



PREHISTORIK
- ATARI 2.500
- AMIGA 2.500
- PC 2.500



PRO TENNIS TOUR 2
- ATARI 2.500
- AMIGA 2.500
- PC 2.500




REGRESO AL FUTURO 3
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA COMMODORE 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.250
- AMIGA 2.250
- PC 2.250




SECRETO DE LA ISLA DE LOS MONOS
- ATARI 5.990
- AMIGA 5.990
- PC 5.990




SHADOW DANCER
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA COMMODORE 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.250
- AMIGA 2.250
- PC 2.250

SHADOW WARRIORS
- CINTA SPECTRUM 975
- CINTA AMSTRAD 975
- CINTA COMMODORE 975
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.250
- AMIGA 2.250



SILENT SERVICE 2
- PC 5.990



SIM EARTH
- PC 6.990



SIMPSONS
- CINTA SPECTRUM 1.350
- CINTA AMSTRAD 1.350
- CINTA COMMODORE 1.350
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.850
- AMIGA 2.850
- PC 2.850



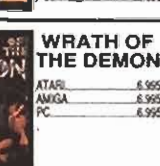
SPEEDBALL 2
- ATARI 2.250
- AMIGA 2.250




SQUAS
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA COMMODORE 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.450
- DISCO AMSTRAD 2.450
- ATARI 3.150
- AMIGA 3.150
- PC 3.150




SUPER OFF ROAD
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA COMMODORE 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.250
- AMIGA 2.250

TERMINATOR 2
- CINTA SPECTRUM 1.350
- CINTA AMSTRAD 1.350
- CINTA COMMODORE 1.350
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.850
- AMIGA 2.850
- PC 2.850



TOKI
- CINTA SPECTRUM 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- ATARI 2.250
- AMIGA 2.250



TORTUGAS NINJA 1
- CINTA SPECTRUM 1.350
- CINTA AMSTRAD 1.350
- CINTA MSX 1.350
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.850
- AMIGA 2.850
- PC 2.850



TOUR 91
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA MSX 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- PC 2.250

TOYOTA CELICA RALLY
- CINTA SPECTRUM 1.300
- CINTA AMSTRAD 1.300
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.250
- AMIGA 2.250

TRIVIAL PURSUIT
- CINTA SPECTRUM 1.995
- CINTA AMSTRAD 1.995
- CINTA COMMODORE 1.995
- CINTA MSX 1.995
- DISCO AMSTRAD 2.750
- ATARI 2.750
- AMIGA 2.750
- PC 2.750

TURRICAN 2
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA COMMODORE 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.250
- AMIGA 2.250

WORLD SOCCER SEGA
- CINTA SPECTRUM 1.500
- CINTA AMSTRAD 1.500
- CINTA COMMODORE 1.500
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.500
- AMIGA 2.500
- PC 2.500

WRATH OF THE DEMON
- ATARI 6.995
- AMIGA 6.995
- PC 6.995



SERIE MICROCLUB
Dos juegos para Amstrad CPC en disco, 1.900 pesetas

BATMAN • ROBOCOP
CABAL • OPERATION WOLF
TIGER ROAD • STREET FIGHTER
DRAGONINJA • O. THUNDERBOLT
RENEGADE • TARGET RENEGADE
OUT RUN • ROAD BLASTERS
FLYING SHARK • GALAXY FORCE
BUBBLE BOBBLE • SUPERWONDERBOY
NEW ZELAND STO • RAINBOW ISLAND
CRAZY CARS • SUPER SPRINT
ARKANOID 1 • ARKANOID 2
GAUNTLET 1 • GAUNTLET 2
CHASE H.Q. • WEC LE MANS
THUNDERBLADE • 1943
NIGHT RIDER • VIGILANTE
INDIANA 1 • INDIANA 2
GREEN BERET • COMBAT SCHOOL
HYPER SPORTS • MATCH DAY 2
STAR WARS • RETORNO DEL JEDI
RED HEAT • HEAD OVER HEELS
LAST NINJA 2 • RENEGADE 3
BARBARIAN 1 • BARBARIAN 2
RAMBO • RAMBO 3
MISION IMPOSIBLE 1 • M. IMPOSIBLE 2
WELLTRIS • LIGHT CORRIDOR

PC HITS
Juegos PC a 1.200 pesetas

Arkanoid 1
Barbarian 1
Batman el superher
Champion golf
Gauntlet 1
Green Beret
Indiana Jones
Italia 90 (US gold)
Out run
Platoon
Livingston 2
Mad mix game 1
Rampage
Robocop 1
Subbattle simulator
Thunderblade
Leaderboard golf
Mision imposible 2
Light corridor
Stardust
E Motion
Tiger road
Titanic
Tetris
Pictionary

GAME BOY





Todo esto por solo...

14.900 PESETAS

- + CONSOLA GAME BOY
- + CARTUCHO DEL TETRIS
- + CABLE 2 JUGADORES
- + AURICULARES STEREO
- + PILAS GRATIS (4).

¡ PIDETE UNA GAME BOY YA ! LLAMA AL (91) 304 09 47








BUBBLE BOBBLE 3.900 · CASTELVANIA 4.400 · DOBLE DRAGON 1 4.400 · FUTBOL WORLD CUP 4.400 · MERCENARY FORCE 3.900 · PAC MAN 4.400
PAPERBOY 3.900 · ROBOCOP 4.400 · SKATE OR DIE 3.900 · MARIO BROS 3.900 · TORTUGAS NINJA 4.400 · WRESTLING (WWF) 4.400

CARTUCHOS
- ALLEYWAY 3.900
- AJEDREZ CHESSMASTER 4.400
- BATMAN 4.400
- BUBBLE GHOST 3.900
- CHASE H.Q. 3.900
- DOCTOR MARIO 3.900
- DRAGONS LAIR 4.400
- FORMULA 1 4.400
- GARGOYLES 3.900
- DUCK TALES 3.900
- KUNG FU BOY 3.900
- GREMLINS 2 4.400
- GOLF 3.900
- GHOSTBUSTERS 2 3.900
- KUNG FU 3.900
- MOTOCROSS 3.900
- N.B.A. ALL START GAME 3.900
- NEMESIS 3.900
- NINJA BOY 4.400

ACCESORIOS
GAME LIGHT. Sirve para iluminar la pantalla de la GAME BOY en la oscuridad 2.100
LIGHT BOY. Sirve para iluminar la pantalla y ademas tiene una lupa para verla mas grande 3.900
BOLSA-MALETA de viaje, para meter la GAME BOY y 4 cartuchos y transportarla comodamente 2.100
BOLSA-CARTUCHOS, sirve para transportar hasta 10 cartuchos 1.625
ALTAVOCES AMPLIFICADORES. En stéreo. Mejoran el sonido 2.100
ADAPTADOR MECHERO DE COCHE. Para no gastar pilas si la usas en un viaje en coche 2.100
ADAPTADOR A RED. Para no gastar pilas, conectandola a la red 2.100
ADAPTADOR Recargable ...consultar

Si aun no eres telecliente, no te preocupes,  con el primer pedido te enviaremos la tarjeta de TELEJUEGOS con tu nombre.



RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A:
TELEJUEGOS
AP. DE CORREOS 23.132
MADRID

FORMA DE PAGO: CONTRARREMBOLSO.
Sí, deso recibir contrarreembolso (pagandolos al recibir el paquete) los juegos que les indico en este cupon de pedido.
NO MANDE DINERO POR ADELANTADO

NOMBRE ____
APELLIDOS ____
DOMICILIO ____
POBLACION ____
PROVINCIA ____ CODIGO POSTAL ____
TELEFONO ____
NUMERO DE TELECLIENTE ____ si aun no eres TELECLIENTE poner NUEVO

MODELO DE ORDENADOR
- ☐ CINTA SPECTRUM ☐ DISCO SPECTRUM
- ☐ CINTA AMSTRAD ☐ DISCO AMSTRAD CPC 6128
- ☐ CINTA COMMODORE
- ☐ CINTA MSX ☐ DISCO MSX
- ☐ ATARI ST ☐ PC DE 5.25
- ☐ AMIGA ☐ PC DE 3.5

MARCAR el modelo de ordenador para el que se quieran recibir los juegos, y el sistema (cinta o disco). Gracias.

TITULOS	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	250
TOTAL	

Preview

■ Topo
■ En Preparación: PC

Desde sus comienzos Topo ha intentado mantener una división clara dentro de su producción entre tres líneas diferentes. Por una parte está aquella en la que cabría englobar a todos sus muchos arcades como «Mad Mix», «Silent Shadow» o «Desperado», una segunda que enmarcaría sus juegos deportivos con o sin fichaje, y una tercera dedicada a producciones más sofisticadas como la que ahora nos ocupa, «Black Crown».

BLACK CROWN



Concebido como una superproducción «Black Crown» intenta además alejarse de los cánones habituales del mundo del software.

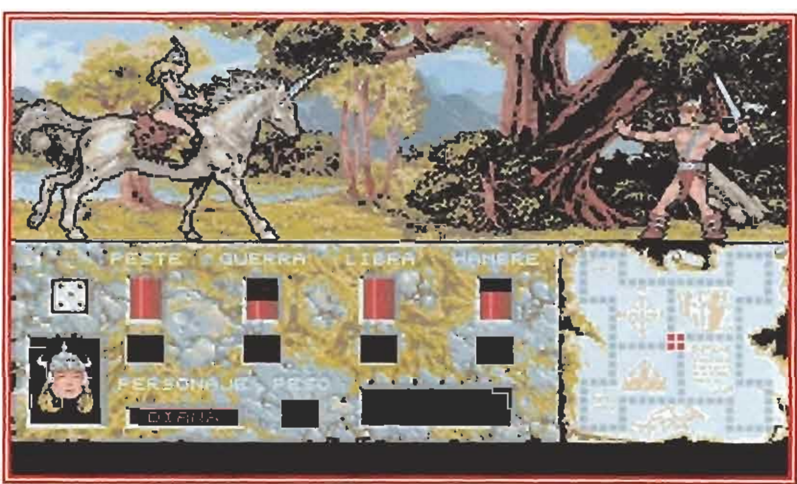
El precedente más importante dentro de este último grupo fue «Viaje al Centro de la Tierra», la mayor super-producción tanto de Topo como, probablemente, del software español. En su desarrollo se invirtió un depliegue de medios y de personas muy superior al habitual en nuestro país. El resultado mereció la pena, de eso no cabe duda, si no a nivel económico –eso sólo Topo puede juzgarlo–, sí por lo menos en cuanto a la calidad, un auténtico listón que es probable permanezca tiempo sin ser batido.

«Black Crown» no es por tanto un lanzamiento destinado a llegar aún más lejos de lo que aquel lo hizo en su día, pero si un nuevo intento de Topo de salirse de los derroteros que marcan la evolución del mundo del software, para buscar un producto original, completo y por encima de todo diferente.

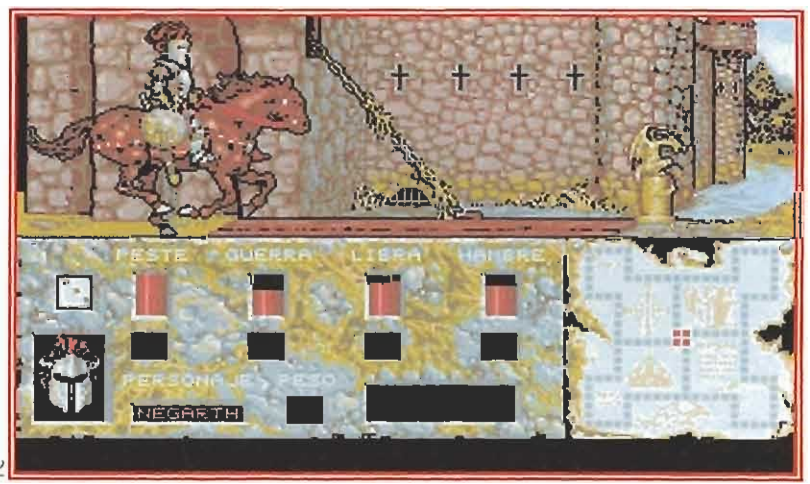
Software y alquimia

De alquimia se nos ocurre que efectivamente cabe hablar en todo lo que se refiere al proceso de creación de «Black Crown», no sólo porque muchos elementos han sido combinados cuidadosamente para integrar su fórmula secreta, sino también por la paciencia metódica con que ha sido modelado a partir de una idea original que en estos momentos, con el programa cerca de ser finalizado, resulta ser ya tan sólo un boceto apenas trabajado, en comparación con lo que verdaderamente ha sido concebido en esas marmitas de monitor, disco duro y muchos megas que habitan en los dominios de la compañía española.

Los alquimistas o programadores –de todo tienen un poco– al frente del proyecto tienen nombres y apellidos conocidos para todos los entendidos de este mundillo del software español: Rafa Gómez («Mad Mix», «Rock'n'roller», «Viaje al centro de la Tierra», «Zona 0»...), dándole fuerte al ensamblador, y Jorge Azpiri («Lorna», «Viaje al centro de la Tierra»), haciendo lo propio con el diseñador gráfico. Por supuesto, la supervisión de su trabajo ha corrido a cargo de su Merlín particular, Gabriel Nieto, director de la compañía española.



Muchos han sido los cambios que ha sufrido este «Black Crown» desde que, hace más de un año, comenzó a desarrollarse.



El objetivo del juego es liberar la ciudad correspondiente a cada personaje llegando hasta el centro del tablero tras superar varios peligros.

Los ingredientes

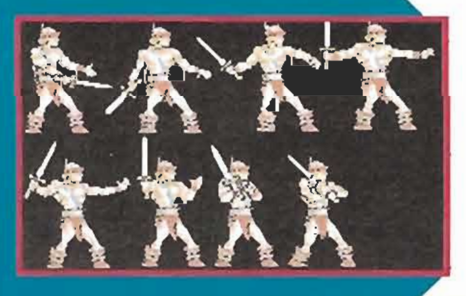
No, no vayáis a lo cocina a enfundaros el delantal, sólo vamos a tratar de enumerar los elementos que Topo ha combinado para dar forma a «Black Crown», un juego que precisamente por eso, por englobar una tan variopinta mezcla de géneros y conceptos en su desarrollo resulta difícil de definir. Lo mejor es sin duda recurrir a palabras de sus propios autores: "«Black Crown» viene a ser una especie de parchís, con elementos de rol y estrategia y secuencias arcade".

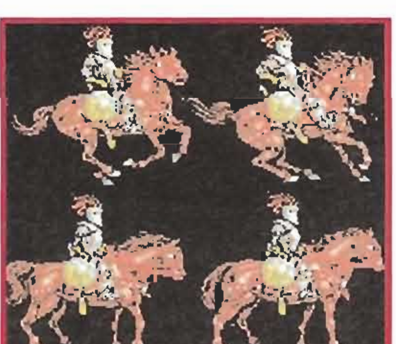
Así es, lo que Topo nos presenta es un original juego de tablero que, partiendo del parchís, nos ofrece una excitante competición en la que cuatro jugadores se enfrentarán para conseguir llevar sus cuatro fichas (cada una de ellas representada por diferentes personajes como caballeros andantes, magos o amazonas) a la casilla central, en la que se encuentra la "Corona Negra", gracias a la cual podrán librar a su ciudad del ataque de uno de los cuatro Jinetes del Apocalipsis.

Las reglas que rigen el juego son básicamente las mismas del parchís, si bien existen toda una serie de matices adicionales que dotan al juego de un atractivo aún mayor. Por ejemplo, cuando las fichas de dos jugadores coinciden en una misma casilla podrán optar por luchar entre sí, pasando a una espectacular secuencia arcade estilo «Barbarian»; el tablero contiene por otra parte diversas sorpresas como la aparición de personajes secundarios que aportarán su granito de arena al desarrollo de la partida y que van desde alquimistas a los que comprarles pociones pasando por mercenarios que contratar para que fastidien a nuestros rivales.

Cada personaje posee cuatro barras de energía que representan sus marcadores de Fuerza, Enfermedad, Libra (referida a la moneda inglesa) y Hambre, y que en caso de extinguirse provocarán su muerte instantánea.

En fin, la verdad es que la previsión actual de Topo es que el juego posea no sólo todos estos detalles, sino otros muchos que completarán un programa que parece ya apasionante. De momento lo que podemos afirmar es que las animaciones y los gráficos diseñados para simular el avance de los personajes por el mapeado del tablero son sencillamente una pequeña obra de arte. Esperemos que el conjunto no desmerezca en nada este particular y pronto podamos hablar de un nuevo bombazo del software nacional. *J.E.B.*





Algunas secuencias de animación de varios personajes del juego.

Una para todos, todos a por una

¡ALEA JACTA EST!

CENTURION DEFENDER OF ROME

MEGADRIVE

Julio César fue uno de los más grandes estrategas de la historia. Ahora, gracias a Electronic Arts y Sega, vamos a poder repetir sus conquistas, intentando conseguir para la legendaria Roma, la mayor cantidad posible de riquezas y territorios. Como diría César, Don Julio: «¡La suerte está echada!»

MEGADRIVE

MEGADRIVE

«Centurion: Defender of Rome» es la conversión a Megadrive de un programa que vio la luz hace unos meses para los ordenadores de 16 bits. Básicamente es un juego de estrategia, así que los aficionados a los arcades podéis olvidaros de que existe. Nuestra aventura da comienzo 400 años después de la fundación de Roma. Con un pequeño ejército, legión en el lenguaje de la época, deberemos conquistar todos los países de los alrededores si queremos convertirnos en César, el objetivo final del programa.



MEGADRIVE

Hay pocos juegos para Megadrive que tengan tantas posibilidades como este «Centurion». Pensad que tendréis que mover vuestras tropas, tomar decisiones en lo que se refiere a los impuestos, participar en los juegos del Coliseo, establecer alianzas, determinar estrategias de combate..., en suma, prácticamente todo lo que deberíais hacer en la realidad.

Todo esto se convierte en la mayor virtud del juego y a la vez también en su mayor defecto. Nos explicamos: «Centurion» es un estupendo cartucho, con música sensacional y extraordinarios gráficos que casi superan a los de la versión original, pero también su manejo es muy complicado. Ante nosotros y frente a cualquier decisión aparecen largos menús que a su vez conducen a submenús que llevan a sub-sub-menús... Un problema que parece de difícil solución mientras no haya nadie que se decida a proporcionar a la Megadrive un mando similar a un ratón, con el que la facilidad de desplegar los menús y tomar las decisiones se simplificaría bastante.

De cualquier modo está lejos de nuestra idea desanimar a los que os atraigan los juegos de estrategia, al contrario, creemos que es bueno que existan todo tipo de cartuchos ya que hay también todo tipo de usuarios, y Electronic Arts está realizando una interesante labor al convertir grandes éxitos de su catálogo en juegos para Megadrive. «Populous» inauguró la política de la compañía americana y ahora «Centurion defender of Rome» la continúa. Estrategas aficionados y jugones aburridos de masacrar marcianos: la fama os espera en el Circo Máximo, en los brazos de Cleopatra y en las duras campañas de conquista. Todo gracias a Electronic Arts y Megadrive. Bien por ellos. ¡Ojalá sigan así!

J.G.V.

LA PUNTUACIÓN

AVENTURA Y ACCION EN LA GRECIA CLASICA

THE BATTLE OF OLYMPUS

N.E.S.

Nos encontramos de nuevo ante una aventura que retoma un tema clásico dentro del mundo de los videojuegos: el rapto de la chica y su consiguiente rescate por parte del chico; ambientada en esta ocasión en la antigua mitología griega. Orfeo y Helena son los protagonistas de una historia de amor más emotiva que las de las telenovelas y cuyo final feliz depende enteramente de tu habilidad con el joystick.



NINTENDO



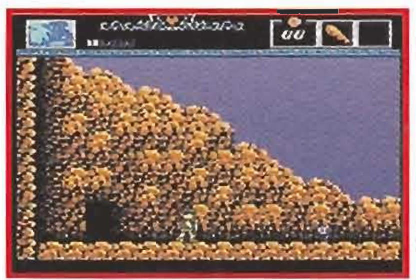
NINTENDO



NINTENDO



NINTENDO



NINTENDO



NINTENDO

Hades es el nombre del malo de esta nueva aventura de Nintendo que va a ocupar nuestro ocio. Este perverso personaje tiene en su poder el alma de Helena y está dispuesto por todos los medios a casarse con ella si su enamorado no es capaz de rescatarla.

«The Battle of Olympus» es un cartucho que tiene claras reminiscencias de los clásicos juegos de la serie de «Zelda», y como en ellos, controlaremos a un valiente guerrero que deberá recorrer una innumerable cantidad de localizaciones repletas de trampas y en las cuales abundan los peligros de todo tipo.

Un recorrido por el Olimpo

Olympus, el mundo donde transcurre la aventura, está dividido en varias zonas entre las que podemos movernos con absoluta libertad.

Interrogando a los habitantes de las diferentes ciudades recibiremos información importante que nos ayudará considerablemente a continuar la búsqueda por el camino correcto, y aunque en ningún momento podremos establecer un auténtico diálogo con ellos, si escuchamos con atención y apuntamos en un papel lo que nos cuenten tendremos solucionada la mayor parte de nuestros problemas.

Entre zona y zona, ciudad y ciudad, hay lugares, la mayor parte auténticos laberintos, en los que pululan las criaturas que apoyan a Hades y a las que les encantaría desayunarse a un héroe como nosotros. Claro que ninguna de ellas cuenta con las cuatro armas que encontraremos y con las que podremos destruirles: la maza, la espada, el cayado y la daga sagrada. Tampoco tendrán a su disposición el resto de objetos que nos proporcionarán ventajas frente a los secuaces del "malo", como las Sandalias de Hermes, el Arpa de Apolo, la Ocarina de Poseidón, el Escudo de Atenea, etc, etc. Estos poderes se los tendremos que arrebatar a los dioses que moran en el Templo de cada una de las zonas si somos capaces de derrotarles en un combate.

«The Battle of Olympus» permite, mediante un sistema de claves, continuar jugando donde lo dejamos el día anterior, un detalle de agradecer que poco a poco se va generalizando entre los fabricantes de cartuchos y que hace las aventuras mucho más atractivas, ya que lejos de desanimarnos ante una zona especialmente compleja invita a que continuemos intentándolo sin comenzar, una y otra vez, desde el principio.

Tras los pasos de «ZELDA»

Puede que este tipo de juegos no sea demasiado original, –recordad de nuevo «Zelda»–, pero resultan tremendamente adictivos, sobre todo cuando poseen calidad, y éste sin ningún género de dudas la tiene.

Buenos gráficos, acción pero sin pasarse, nivel medio de dificultad y un enorme mapeado convierten a «The Battle of Olympus» en una soberbia elección para los que estéis deseando aceptar el desafío de una apasionante aventura sin que os maten una y otra vez en la primera pantalla. Y si además rescatáis a la chica, pues mejor que mejor.



J.G.V.

ES RARO QUE FALLE RARE

WIZARDS AND WARRIORS X FORTRESS OF FEAR

GAME BOY

Continúan llegando hasta nosotros los juegos realizados para Nintendo por los que hace algunos años firmaban sus trabajos como Ultimate Play the Game, los programadores que más elogios han cosechado en su carrera.

Y parece que el tiempo no ha pasado por sus creaciones porque hacen cada cartucho que ya quisieran incluirlo en su curriculum los programadores de videojuegos de medio mundo. El más reciente ejemplo de su maestría es «Fortress of Fear», un arcade de espada y brujería que nos tiene auténticamente cautivados.

El protagonista de la aventura se llama Kuros y es un guerrero enfrentado desde tiempo inmemorial a su eterno enemigo el mago Malkil. Este parece ser que ha raptado a la princesa, –¿por qué todas las princesas de los videojuegos se dejan raptar sin casi oponer resistencia?–, Elaine.

Kuros ha decidido que ya es momento de acabar con las tropelías del malvado hechicero y se ha encaminado valientemente hacia su guarida dispuesto a todo.

«Fortress of fear» nos llevará a través de cinco fases divididas en dieciocho niveles hasta las profundidades del castillo donde encontraremos a Malkil y comenzará la batalla final. Para llegar al momento culminante de la aventura necesitaremos una extraordinaria habilidad para evitar las trampas que hay entre las salas del castillo y mientras tanto poder destruir todas las criaturas que el mago ha puesto en el camino. Nuestras armas consistirán únicamente en una espada y en una serie de poderes mágicos que permanecen ocultos en cofres esperándonos si somos capaces de encontrarlos.

Aunque se nos hayan perdido por el camino las nueve partes anteriores de la serie «Wizards and Warriors», la verdad es que nadie parece saber qué ha pasado con ellas, esta décima aventura del valiente Kuros nos deja con la miel en los labios porque nos sabe a poco. ¿Quizás los hermanos Stamper están ya preparándonos la onceava parte? Nadie lo sabe, porque desde que se convirtieron en Rare parece que solamente se dedican al mercado japonés y lo único que escuchamos de ellos es de rebote, y sólo en casos como éste en los que nos fascinan con una de sus nuevas creaciones.

Rare, Ultimate o como quieran llamarse en los próximos años, han realizado una extraordinaria labor con este cartucho, tanto gráficos, como movimiento, sonido y adicción superan ampliamente la media, y es que estos chicos siempre han sabido lo que se traían entre manos. Ya lo hemos dicho antes: "Raro es el juego de Rare que no tiene calidad". Y que dure muchos juegos.

J.G.V.



¿MAS RAPIDO QUE LEWIS?

SONIC

MEGADRIVE

La historia del software está marcada por el lanzamiento de juegos que de una manera u otra supusieron un punto y aparte respecto a todo lo conocido hasta el momento en que fueron editados. Fueron títulos hoy ya legendarios como «Knight Lore», «Jet Set Willy», «Everyone's a Wally» o «Tetris», los que consiguieron inscribir su nombre en esa lista dorada para dar paso a toda una serie de secuelas enmarcadas en el estilo que ellas crearon. Y fueron sobre todo juegos revolucionarios que nos ofrecieron algún espectacular avance en su concepción, ya estuviera referido a su realización técnica o a su propio desarrollo, que difería y superaba los cánones vigentes en ese momento.

Desafortunadamente, la actual tendencia impuesta en el mundo del software de buscar un éxito fácil gracias al apoyo de una licencia cinematográfica o la conversión de alguna popular recreativa, ha llevado a que factores como la originalidad por poner un ejemplo sean relegados en el orden de prioridades de las compañías de software.

Tal vez por ello ha tenido que ser un mercado como el de las consolas, con características ligeramente diferentes, el que nos ha ofrecido la posibilidad de volver a disfrutar del increíble placer que para todo videoadicto supone enfrentarse a un juego auténticamente rompedor y sorprendente como pocos.

Se trata de «Sonic», un cartucho que tiene revolucionada a media Europa, y que analizado de una forma muy superficial resulta en cierta forma una espectacular culminación del estilo marcado por las sagas Mario Bros y Wonder Boy, aunque visto de una forma más profunda resulta ser, tal vez, la más magna creación que el mundo del video-juego haya conocido.

¿Qué nos lleva a proclamar tan audaz suposición? Pues ni más ni menos que una calidad técnica como nunca antes se conoció, una rapidez en el "scroll" capaz de producirte vértigo, una jugabilidad increíble y la inclusión de una elevada cifra de niveles diferentes de extenso y hermoso mapeado, que además lejos de resultar reiterativos o poco atractivos, se nos revelan como todo un explosivo cóctel de trucos, sorpresas, estancias ocultas, atajos y cientos de detalles sorprendentes que no hacen sino motivarnos cada vez con más fuerza a jugar partida tras partida para avanzar en nuestra misión.


MEGADRIVE

Sin embargo su desarrollo es tan simple que casi da risa: lo único que tenemos que hacer es llegar al final de cada nivel sin que para ello sea estrictamente necesario recoger ningún objeto ni resolver ningún complicado enigma. Resulta, por contra, prácticamente imprescindible recolectar los anillos que en nuestro camino encontremos, pues mientras nos encontremos en posesión de al menos uno de ellos, no perderemos una de nuestras vidas al contactar contra alguno de los muchos enemigos que pululan por cada fase.

Esto, que no parece nada especialmente divertido, no lo sería en efecto si no fuese por la increíble velocidad con que nuestro personaje es capaz de recorrer la pantalla y sobre todo, y volvemos a poner énfasis en ello, por la extraordinaria labor que han realizado los programadores en el diseño de cada mapeado, tan metódicos, extensos y detallados, que prácticamente cada paso que damos en ellos supone un nuevo desafío acerca de qué tipo de sorpresa nos vamos a encontrar.

La verdad es que podríamos dedicar días, semanas e incluso meses a seguir hablando de las virtudes de este PROGRAMON –sí, con mayúsculas– pero nos parece que lo más oportuno es que hagáis caso omiso de este comentario, corráis raudos a haceros con este cartucho y lo comprobéis. Viviréis una experiencia que nunca olvidaréis...

J.E.B.







LO IMPORTANTE ES PARTICIPAR

SUPER MONACO GP

GAME GEAR

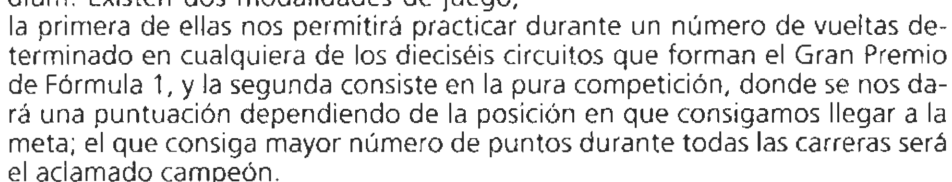

GAME GEAR


GAME GEAR

Puede que «Super Monaco GP» no sea un juego original cien por cien, también podéis decirnos que ha habido muchos simuladores de carreras, y posiblemente tendréis razón. A medias, claro, porque si este cartucho no fuera algo especial Sega no habría permitido que tuviera el honor de inaugurar, junto a algunos juegos más, su nueva consola portátil.

Y, efectivamente, Sega ha realizado un magnífico trabajo con la conversión, aunque sea justo también señalar que el resultado final no se parece demasiado a la máquina original.

«Super Monaco GP» nos traslada a los circuitos de carreras más importantes del mundo. En ellos tendremos que competir con los mejores para conseguir subir al pódium. Existen dos modalidades de juego, la primera de ellas nos permitirá practicar durante un número de vueltas determinado en cualquiera de los dieciséis circuitos que forman el Gran Premio de Fórmula 1, y la segunda consiste en la pura competición, donde se nos dará una puntuación dependiendo de la posición en que consigamos llegar a la meta; el que consiga mayor número de puntos durante todas las carreras será el aclamado campeón.



En «Super Mónaco GP» también podemos elegir una configuración determinada para nuestro prototipo, –motor, alerón, neumáticos y tipo de transmisión–, y dependiendo de ella el coche se comportará en la pista de un modo u otro. Asimismo es posible conectar dos Game Gear y jugar contra otra máquina, lo cual os recomendamos porque aumenta la adicción en progresión geométrica.

Quizás, aparte de las posibilidades ya citadas, lo que llama verdaderamente la atención de este cartucho es su perfección técnica: scroll super-suave, tremenda velocidad, soberbios gráficos, que explotan al máximo las potentes capacidades de la nueva máquina portátil de Sega, únicamente se echa de menos algo de variedad, esto es algún objeto más a los lados de la carretera.



Sega ha entrado con buen pié en el mundo de las videoconsolas portátiles. A partir de ahora Game Boy tiene un fortísimo competidor. Esperemos que esto haga que los programadores de las dos compañías más importantes del mundo de las consolas intenten superarse continuamente. Los usuarios se lo agradecermos, ya que saldremos ganando.

J.G.V.

LOS DEPORTES SON PARA EL VERANO

SUMMER GAMES

SEGA MASTER SYSTEM


MASTER SYSTEM

Probablemente una gran mayoría de vosotros conozca un nombre con sabor a leyenda dentro del mundillo del software, especialmente si habéis llegado a este mundillo de las consolas tras dar vuestros primeros pasos sobre las teclas de algún ordenador de 8 bits, el de la compañía americana Epyx.

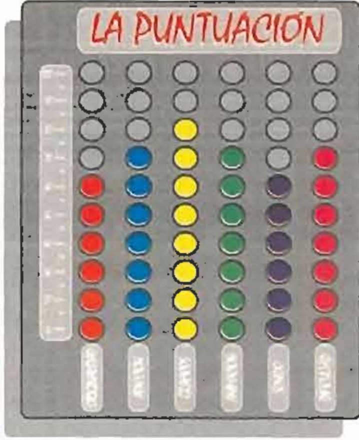
En caso afirmativo es seguro que en vuestra memoria permanezca también el grato recuerdo de la serie de títulos deportivos que se convirtieron en estandartes de su producción, como «Winter games», «California Games» o este «Summer Games» que ahora llega para nuestra consola Sega Master System, cubriendo el importante lugar ocupado durante años por este tipo de simuladores deportivos, poco explotado por el momento dentro del terreno de las consolas.

Cinco pruebas diferentes son las que componen el juego, y que por el mismo orden de la competición son: salto con pértiga, 100 metros lisos, salto de potro, salto de trampolín y 100 metros libres en la especialidad de natación.

En cada una de ellas tenemos que realizar una cierta combinación de pulsaciones con nuestro Control Pad, para que nuestro gimnasta ejecute con una eficacia que dependerá de nuestra habilidad la combinación de movimientos necesaria para superar cada prueba.

Las dos disciplinas más sencillas de manejar son con diferencia las carreras de 100 metros, que sólo precisan de la rítmica pulsación de los botones de disparo, lo que simplifica bastante el objetivo.

Las otra tres resultan bastante más complejas y nos exigen muchas más horas de práctica para lograr un resultado aceptable, aunque gracias a la opción destinada a facilitarnos el entrenamiento este particular no nos ofrecerá mayores problemas, a poca voluntad e interés que pongamos por nuestra parte.



Técnicamente el juego depara un nivel bastante destacable, despuntando sobre todo los gráficos, detallados y coloristas. Desgraciadamente el juego sólo resulta realmente divertido cuando dos, tres o cuatro personas miden sus habilidades entre sí, pues jugado por un único participante el programa limita toda su emoción a que intentemos mejorar nuestras propias marcas, lo cual por otro lado tampoco es un reto que debamos despreciar si no encontramos ningún otro jugador dispuesto a medir sus fuerzas con nosotros.

J.E.B.





TRAS LAS HUELLAS DE LOS RPG

DRAGON CRYSTAL

GAME GEAR

Cuenta una antigua leyenda que nadie ha salido nunca de los laberintos del Dragón. También, si eres uno de los viajeros que se sienta junto a los Ancianos para escuchar sus historias, descubrirás que junto al tesoro se dice que se encuentra la Esfera de la Sabiduría, objeto mágico donde los haya que proporcionará a quien la tuviera en su poder absoluto dominio sobre todas las cosas.

Cientos de aventureros se han internado en el laberinto y ninguno ha salido de él, ni siquiera han aparecido sus restos, ahora te toca el turno a ti, el más valiente entre los valientes, ¿serás capaz de conseguir encontrar la todopoderosa Esfera y hacerte con el dominio del mundo? ¿A qué esperar para demostrarlo?

«Dragon Crystal» es un curioso y adictivo arcade cuyo protagonista, un pequeño y valeroso guerrero, acompañado por un extraño ser globular, tiene como misión sobrevivir a los ataques de los innumerables monstruos hasta conseguir encontrar una salida al laberinto.

Un primer vistazo al juego nos traerá a la mente el recuerdo del archiconocido «Gauntlet», y ciertamente este cartucho tiene muchos parecidos con él. Las diferencias entre los dos vienen dadas por unos ciertos toques de rol presentes en este cartucho, –el resultado de cada combate depende de un valor de fuerza física que poseemos en relación a cada enemigo y no de nuestra rapidez con el botón de disparo–, que sus creadores han incluido en «Dragon Crystal» y por que en éste, a diferencia con «Gauntlet», el protagonista debe ir descubriendo el laberinto a su paso, ya que nada más comenzar aparecerá rodeado de arbustos y solamente acercándose a ellos conseguirá abrirse paso, de tal forma que el sendero se va formando, en el pleno sentido de la palabra, según avancemos.

El héroe de nuestra aventura tiene capacidad para recoger infinidad de objetos que podrá utilizar, la mayor parte de las veces simplemente, arrojándolas ante determinadas criaturas. Asimismo podrá tirar los que no le sirvan cuando ya no le quepan más en la bolsa e incluso intercambiarlos por otros.

«Dragon Crystal» es un juego bastante reposado en líneas generales, aunque de vez en cuando te verás rodeado por un montón de enemigos y las tornas cambiarán. De cualquier forma es bastante fácil avanzar y resulta lo suficientemente adictivo como para no llegar a aburrirnos en ningún momento, y eso es lo verdaderamente importante. Aunque para hacer honor a la verdad, debemos reseñar que resulta en ocasiones una mezcla un tanto extraña. No defraudará ni a los aficionados al Rol, siempre que no esperen encontrar un verdadero RPG, ni a los que compran un cartucho con la esperanza de pasar las tarde matando sin cesar, porque en todo caso van a tener que "matar" y mucho para conseguir llegar a la salida del enrevesado laberinto. Una aventura con mayúsculas realizada con la habitual calidad con la que Sega, avalada por sus años de experiencia, suele poner en el mercado la mayor parte de sus productos.

J.G.V.

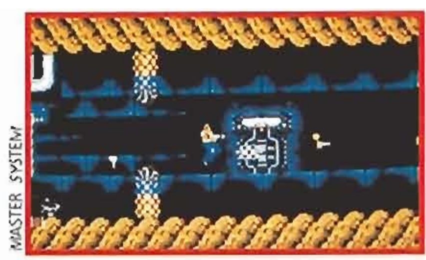


UN ARCADE DE LOS DE SIEMPRE

FORGOTTEN WORLDS

MASTER SYSTEM

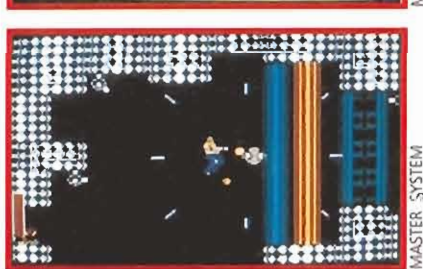

MASTER SYSTEM

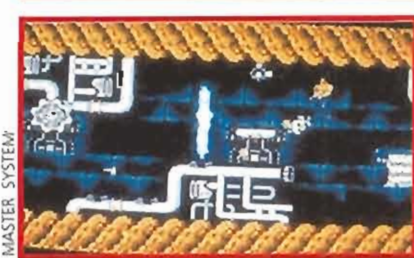

MASTER SYSTEM



MASTER SYSTEM


MASTER SYSTEM


MASTER SYSTEM


MASTER SYSTEM

Al igual que los viejos rockeros, esos que según una popular canción de Miguel Ríos "...nunca mueren", hay juegos a los que les ocurre lo mismo, y cada vez que cambia el mercado aparece una nueva versión actualizada. Sega, ahora que las consolas, ¡por fin!, parece que están de moda, no ha olvidado el filón de los clásicos y continúa con su política de los últimos meses de reciclar los arcades de siempre para sus máquina de ocho bits. Veamos lo que se nos ofrece.

"Los platillos volantes no existen" – o al menos eso pensaba uno de los científicos más importantes de la Tierra antes de caer desintegrado por un rayo atómico procedente de una nave alienígena. Acostumbrados a pelearnos constantemente entre nosotros, nadie se dio cuenta de que el mayor peligro para la humanidad procedía del espacio exterior.

Las defensas del planeta fueron barridas en cuestión de horas, y sus habitantes, esclavizados ante un poder muy superior al suyo. Ahora, la única oportunidad de la humanidad de librarse de la cruenta tiranía está en tus manos. O mejor dicho en tu joystick.

Cómo pasárselo en grande



«Forgotten Worlds» es una de las mejores conversiones que hemos visto de una máquina recreativa para la Master System. Esta es equiparable incluso a la versión Megadrive, en principio potencialmente superior por sus posibilidades técnicas, que ya os comentamos en esta misma sección en su día.

Aunque, por supuesto, lógicamente hay algunas diferencias importantes. La primera de ellas es que no existe la versión para dos jugadores que incluía la máquina original, una lástima porque hubiera convertido a este «Forgotten Worlds» en un cartucho imprescindible. Claro que probablemente los programadores hayan eliminado esta opción para permitir un desarrollo mucho más rápido del juego, algo esencial para un arcade de estas características.

La segunda consiste en que ahora nuestro héroe dispara automáticamente, y nuestra única misión es dirigir sus balas hacia el enemigo, lo que por otra parte simplifica bastante el desarrollo del programa sin perder por ello gran parte de la adicción que caracterizaba al original por encima de otros aspectos.

En «Forgotten Worlds» hay cinco niveles, de una calidad gráfica asombrosa, repletos de enemigos y en los que encontraremos tiendas para mejorar nuestro armamento mediante el pago de las monedas que recogeremos cuando matemos algún alienígena. Por lógica es importante no perder de vista este objetivo, ya que a la larga facilitará la misión.

Un buen arcade será siempre un buen arcade

Rápidos reflejos, nervios de acero y una buena dosis de ganas de divertirse son los ingredientes necesarios para disfrutar a tope con «Forgotten Worlds». El resto, es decir, adicción, buenos gráficos, rapidez, etc., ya lo ha puesto Sega en este cartucho.

Puede que no sea original, puede que sea violento, pero la verdad es que un buen arcade será siempre un buen arcade. Y ante nosotros está la prueba viviente. ¡....A jugar!

J.G.V.

CONSEJOS y TRUCOS

- ***Es esencial que conozcas los efectos de cada una de las armas que puedes comprar en las tiendas para averiguar cuál es la mejor contra cada tipo de enemigos. Será la única forma de que no desperdicies el dinero conseguido.***
- ***Cada zona del mapeado cuenta con un tipo diferente de alienígenas contra los que hay que comportarse de forma distinta, piensa que como salen en oleadas es relativamente fácil descubrir por qué lugar te va aparecer el próximo ataque***



TRIPLE BOOGIE

LEE TREVINO´S FIGHTING GOLF



NINTENDO



NINTENDO



NINTENDO



NINTENDO

N.E.S.

Entre los deportes más versionados para todo tipo de ordenadores, consolas y similares, ocupa un puesto de honor, sin lugar a dudas, el golf.

Seguro que la mayor parte de vosotros puede enumerar, sin pensárselo demasiado, al menos diez programas de este tipo. «Lee Trevino's fighting golf» es el último que ha llegado a nuestra redacción y esta vez es la consola Nintendo la que nos va a permitir emular a Ballesteros, Nicklaus, Faldo y ahora...Trevino.

Pocas novedades incorpora este cartucho en relación a sus predecesores. Casi incluso parece que los programadores del juego están algo "descolgados" de los adelantos de los más recientes simuladores de golf.

«Lee Trevino's fighting golf» no permite que introduzcamos nuestro nombre antes de comenzar la partida y deberemos conformarnos con tomar la personalidad de los cuatro participantes que vienen incluidos en el cartucho.

Tampoco penséis que hay muchos circuitos donde medir fuerzas con nuestros adversarios; parece que los creadores de este cartucho han pensado que sólo con dos había suficiente. Otro detalle curioso es que no existe la posibilidad de jugar contra la consola más que en uno de los dos tipos de competición que presenta, así que o tienes un amigo dispuesto a enfrentarse a ti o juegas irremediablemente solo.

En lo referente a la simulación propiamente dicha el cartucho simplemente cumple. Puedes elegir entre diferentes tipos de palos, golpear la bola con una fuerza determinada o cambiar el swing para contrarrestar el efecto del viento.

Ya sólo nos resta hablar del aspecto técnico del juego y de él, podemos decir que tampoco llama mucho la atención. Es curioso que en vez de ver hacia donde va la bola, después de golpearla, desde el punto de vista del jugador, la veremos desde un lugar cercano a donde va a llegar; un detalle de originalidad que en nada mejora el resultado final. Los gráficos son muy normalitos, lo mismo que el movimiento y la música que suena constantemente, nuestro consejo es que si no quieres terminar con dolor de cabeza bajes el volumen del televisor al mínimo.

«Lee Trevino's fighting golf» es un simulador que carece de originalidad, que está a bastante distancia de sus competidores y que parece realizado hace años. Todavía no ha llegado hasta nuestras manos el juego de golf definitivo para el NES, y la verdad es que no sabemos a qué esperan los programadores de Nintendo porque una consola tan interesante como ésta no puede sufrir una carencia tan importante. ¡A ver si toman nota y en los próximos meses nos sorprenden!

J.G.V.



HOLE IN ONE

GOLF



GAME BOY

GAME BOY

Es innegable que cualquier máquina de videojuegos, consolas u ordenadores, para tener éxito en su andadura comercial debe disponer de alguna versión de uno de los deportes más de moda: el golf. La enésima producción computerizada del juego que han popularizado Severiano Ballesteros y compañía llega hasta nosotros ahora para la Game Boy, y, aunque parezca increíble, casi con las mismas opciones que en otras máquinas que supuestamente cuentan con mayores prestaciones.

«Golf» es el escueto nombre con que Nintendo ha bautizado un cartucho que incluso nos permite, gracias a una pequeña pila, grabar las partidas para terminarlas otro día. Aparte de este detalle, el juego cuenta con las opciones habituales, es decir, posibilidad de elegir el tipo de palo con el que tirar dependiendo de la clase de suelo en la que haya caído la pelota, de ver el hoyo desde arriba para hacernos una idea de nuestra situación y la del green, también tendremos que tener en cuenta el efecto del aire, el swing o efecto con el que golpeamos la bola y los accidentes del terreno.

Si contamos con un amigo que tenga otra Game Boy también podremos enfrentarnos contra él mediante el Game-Link en cualquiera de los dos circuitos, Japón y U.S.A., que incluye el cartucho.

En tanto y cuanto a lo que es el propio juego os podemos contar que es muy sencillo de manejar y terriblemente adictivo. Por lo demás, «Golf» se convierte en una inmejorable elección para todos los que busquéis un cartucho que aunque carente de acción tenga el suficiente atractivo como para teneros ocupados durante las próximas semanas. Palabra de buen jugador

J.G.V.





3D CONSTRUCTION KIT™
ENTRA EN UN NUEVO MUNDO
Esta caja contiene una excelente razón para que te hagas con un ordenador personal.
Ahora tú mismo puedes disponer de ese sistema único para "experimentar". Ha sido diseñado con una gran sencillez de manejo (controles que no requieren en absoluto de ningún tipo de conocimientos de programación).
Puedes diseñar un coche, una casa, un avión (o lo que quieras) y después moverte a su alrededor. Puedes ver su aspecto desde cualquier ángulo, modificarlo, añadirle color, detalles o animación. Las posibilidades son infinitas.
Además es ideal para crear juegos. Si no eres un artista, no te preocupes; hay muchos objetos que ya están incluidos en el kit para que puedas utilizarlos, pero si lo deseas es sencillísimo crear los tuyos propios.
Así, si te gustan los juegos de ordenador, pero quieres probar tus habilidades artísticas para crear algo "diferente", esta es la oportunidad perfecta.
Disponible en : C-64, SPECTRUM, AMSTRAD, AMIGA, ATARI y PC.
En las versiones de 16 bits dispones de: SOFTWARE TRADUCIDO AL CASTELLANO y un VIDEO de APRENDIZAJE (VHS-PAL)
THUNDER JAWS
Aventúrate, sumérgete en las profundidades y enfréntate a tiburones cibernéticos, buzos enemigos y toda clase de demonios, el trabajo de la diabólica Madame Q.
Disponible en: C-64, SPECTRUM, AMSTRAD, AMIGA y ATARI
DOMARK
DRO SOFT
DRO SOFT
Moratín 52, 4º drcha. - 28014 Madrid. - Telf (91) 450 89 64



Un viaje al mundo de la Fórmula 1

MARIO ANDRETTI´S RACING CHALLENGE

- **ELECTRONIC ARTS**
- Disponible: **PC**
- V. Comentada: **PC**
- T. Gráficas: **EGA, VGA/MCGA**

En la redacción de Micromanía somos todos unos auténticos fans de los juegos de coches y llevábamos detrás de este programa ya algunas semanas. «Mario Andretti's Racing Challenge» llega hasta nosotros con la pretensión de ser el mejor simulador de carreras que nunca se ha hecho. Nuestros expertos han revisado a fondo el juego y aquí tenéis sus conclusiones.

El popular corredor de origen italiano Mario Andretti se ha pasado al mundo informático para colaborar con Electronic Arts en la realización de este simulador, que nos permite iniciar una actividad casi profesional dentro del mundo del motor, desde los circuitos más accesibles hasta llegar a la Fórmula 1.



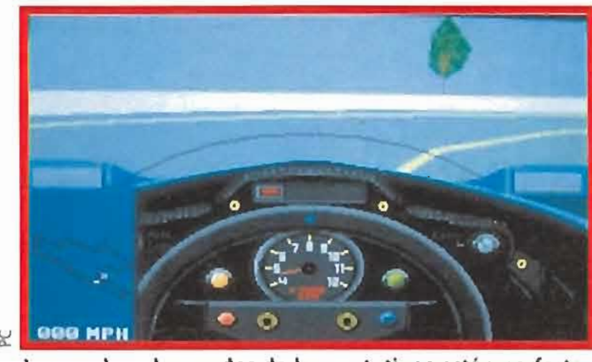
Ahora tienes la oportunidad de vivir el apasionante mundo de la Fórmula 1 completamente en directo.



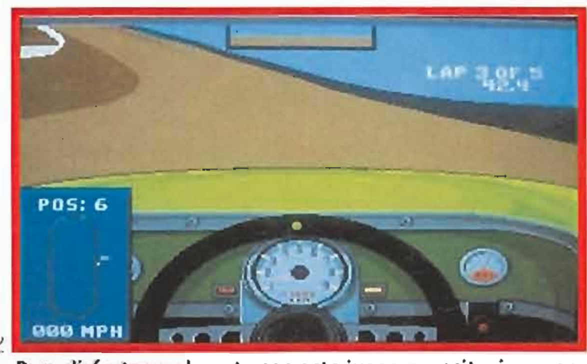
Para cada uno de los tipos de carreras deberás emplear una clase determinada de coches.



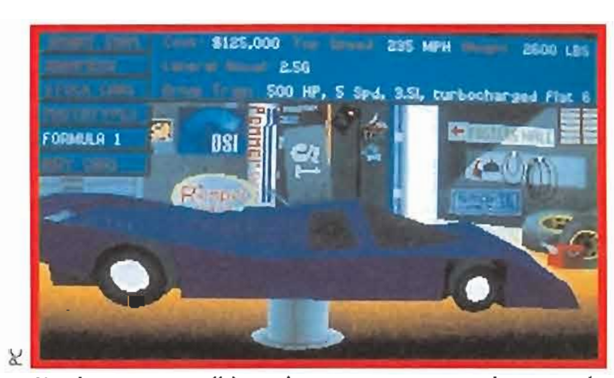
Aunque ha habido muchos juegos de coches, «Mario Andretti» se acerca mucho a la perfección.



Los cuadros de mandos de los prototipos están perfectamente reproducidos en el juego.



Para disfrutar realmente con este juego necesitarás un ordenador lo suficientemente rápido.



No siempre es posible acabar una carrera en primera posición, lo importante es simplemente participar.

Competición múltiple

Llegar a piloto de Fórmula 1 no es tan fácil como montarse en un prototipo y salir a la pista. Cualquiera de los grandes ases del automovilismo ha pasado antes practicando y aprendiendo en otras competiciones con diversas clases de coches, este simulador nos va a permitir hacer lo mismo.

Nuestra primera misión será buscar un sponsor que corra con los gastos que vamos a tener; en la primera partida obtendremos únicamente la cantidad justa para poder participar en el primer tipo de coches de los seis que incluye el juego. Dependiendo de los tiempos y los puestos en los que hayamos terminado cada una de las carreras obtendremos el dinero necesario para ascender de categoría hasta llegar a correren las Quinientas millas de Indianapolis.

Claro que antes de comenzar con todo esto tendremos la oportunidad de practicar con cualquier tipo de coche, solos en la pista, en cualquiera de los circuitos, hasta conseguir la suficiente destreza como para poder competir contra el resto de los participantes que intentarán arrebatarnos el título.

CONSEJOS y TRUCOS

- ***Practica con todos los coches y en todos los circuitos antes de decidirte por la competición. Así podrás ver las diferencias entre unos vehículos y otros y actuar en consecuencia.***
- ***Uno de los trucos de los auténticos pilotos es aprenderse de memoria el circuito y la velocidad a la que pueden tomar cada curva. Si te atreves a hacerlo te auguramos una fulgurante y meteórica carrera al primer puesto del pódium.***
- ***Usa el control de crucero que tiene tu coche para asegurar que puedes vigilar el cuadro de instrumentos sin tener que estar pendiente en todo momento de apretar el acelerador. Eso te permitirá dedicarte a controlar otros factores que influyen también en tu posición en carrera.***

Un juego muy completo

Lo que quizás llama más la atención de «Mario Andretti's Racing Challenge» es la calidad técnica conseguida, aunque eso sí a costa de recomendar el empleo de un AT a 10 Mhz mínimo con tarjeta VGA. Nosotros hemos probado el programa en ordenadores más lentos y quizás no sea para tanto, principalmente porque el nivel de detalle gráfico puede seleccionarse desde el mismo juego y a menor velocidad siempre podemos limitar la resolución de las imágenes para acelerar su velocidad.

En lo referente a la simulación propiamente dicha, Electronics Arts no parece haber cumplido su objetivo del todo, ya que la respuesta del coche a nuestras órdenes es algo brusca. Quizás una opción para definir la sensibilidad del teclado hubiera sido la solución ideal.

Asimismo, no es posible ver nuestra carrera desde otro punto de vista que no sea la posición del conductor, a menos que te estrelles, momento en el que tendrás la oportunidad de ver una repetición de "la jugada" desde el ángulo que elijas y a la velocidad que más te guste.

«Mario Andretti's» es un estupendo programa. Se nota que ha sido realizado por el mismo equipo que está creando la serie «Sports 4D...», de la que podéis ver un comentario en este mismo número de la revista, para Mindscape.

Cójase lo mejor de la serie «Sports 4D...» y lo mejor de «Indy 500», mézclese con la supervisión de Andretti y obtendréis este simulador, que si no es el definitivo ha dado un paso de gigante en su posible realización. Quizás haya segunda parte del juego y entonces, ¿quién sabe?, puede que tengamos que decir que Electronic Arts lo ha conseguido por fin. De momento solo se han acercado mucho.

J.V.G.





Carambolas de lujo

BILLIARDS II



Con este juego os será posible darle cualquier efecto imaginable a la bola.

La visión en 3D es una de las más perfectas que hemos visto.

■ **INFOGRAMES**
■ Disponible: **ATARI, AMIGA**
■ V. Comentada: **ATARI**

Si volvemos la vista atrás hacia el buen número de juegos de billar publicados hasta el momento para 16 bits veremos que estos se han dividido desde siempre en dos grandes grupos: por una parte aquellos que se han esforzado en ofrecernos una visión tridimensional en pantalla de la mesa de juego, entre los que el «3D Pool» de Firebird podría mencionarse como especialmente representativo, y por otra aquellos que más que innovaciones técnicas buscaron la jugabilidad y la sencillez, entre los que el «Steve Davis Snooker» de CDS se nos antoja como uno de los más perfectos y completos.

En su momento Infogrames quiso aportar su granito de arena en este sentido y realizó «Billiards», un excelente simulador perfectamente englobable dentro del primer grupo ya mencionado, y que destacó fundamentalmente por su elevada calidad y por permitirnos jugar tanto en dos como en tres dimensiones, siendo posible cambiar el punto de vista en cualquier momento de la partida.

Lo que ahora nos ofrece la compañía francesa es una segunda parte que más que a continuar viene a completar y a mejorar aquel primer programa y que sobre todo, además de nuevas opciones, nos ofrece una muy variada gama de modalidades de juego.

Además del clásico billar francés (que en nuestro país conocemos más como español), que se juega con tres bolas y que incluso propone a los jugadores más hábiles que se atrevan con la modalidad de tres bandas, encontramos también dos variantes de «pool», la americana en la que los jugadores deben advertir cuál es la bola que escogen y a qué rincón van a tratar de enviarla, y otra más sencilla (la que todos los aficionados normalmente practicamos) en la que cada jugador debe retirar de la mesa sus ocho bolas para después hacer lo propio con la de color negro.

Por último, los señores de Infogrames se han sacado de la manga dos estrambóticas modalidades disputadas sobre una mesa octogonal con un único agujero en su punto central cuyo curioso desarrollo es preferible que descubráis vosotros mismos sobre el tapete.

El juego cuenta además como ya hemos dicho con un buen número de interesantes opciones que nos permiten desde alterar el numéro de jugadores (dos entre si, uno contra la computadora o práctica para un solo jugador), a variar el punto de vista de la mesa y su disposición, en dos o tres dimensiones. Es casi innecesario destacar que al efectuar el golpe podemos decidir fácilmente tanto la fuerza como el efecto que deseamos imprimir a la bola con nuestro taco.

«Billiards II» es, en definitiva, un buen simulador, muy completo y excelente en lo referente a su calidad técnica y que comparado con lo visto hasta el momento viene a ser una recomendable combinación entre los dos estilos vigentes dentro de los juegos de billar.

J.E.B.



Cuestión de megaherzios

SPORTS 4D DRIVING

■ **MINDSCAPE**
■ Disponible: **PC**
■ T. Gráficas: **HERCULES, CGA, EGA, VGA**
■ V. Comentada: **PC**

En nuestra anterior cita mensual tuvimos ocasión de presentaros «Sports 4D Boxing», un revolucionario programa de Mindscape que aportaba a este deporte una original concepción técnica desarrollada con el uso de gráficos vectoriales sólidos. Estas mismas rutinas son las que han servido a la compañía inglesa para crear «Sports 4D Boxing», una visión muy especial de los clásicos juegos de conducción.

Quizás en este momento os sintáis un tanto defraudados al saber que la serie 4D Sports de Mindscape se ha visto continuada con un juego inscrito dentro de un género que ya ha contado con experiencias similares en esta misma línea, algunas de ellas realmente brillantes como «Hard Drivin'», «Test Drive» o «Indianapolis 500», en lugar de haber afrontado el reto de repetir lo que ya consiguieron con «4D Boxing», es decir, revolucionar por completo los juegos dedicados a simular un cierto deporte.

Digamos que os corresponde sólo la mitad de certeza en esta observación, pues si bien «4D Driving» no resulta a la vista tan innovador como su predecesor, si se sitúa muy por encima de todo lo visto hasta ahora en juegos tridimensionales de conducción gracias a su perfección técnica, que especialmente referida a la calidad gráfica, variedad de opciones y suavidad de la rutina de animación ofrece niveles auténticamente espectaculares.



Era difícil superar a los clásicos juegos de coches con gráficos vectoriales, pero Mindscape ha hecho un excelente trabajo con su nuevo programa.



Una de las opciones más interesantes de estos juegos de la serie «Sports 4D» es la posibilidad de contemplar la acción desde cualquier punto de vista.

Por opciones que no quede

Una vez cargado el juego –la instalación en disco duro, más que recomendable es casi imprescindible–, aparecerá ante nosotros el menú principal que nos ofrece cinco opciones diferentes. Cambiar nuestro adversario –todas las carreras se convierten en un frénetico duelo entre nuestro coche y el de nuestro oponente–, elegir los vehículos que tomarán parte en la carrera –se nos ofrece un total de trece espectaculares coches de marcas tan conocidas como Jaguar, Porsche, Ferrari o Lamborghini–, escoger el circuito en que deseamos competir –el juego incluye seis, pero podemos gracias a un potente editor diseñar fácilmente nuestros propios recorridos–, y por último, por supuesto comenzar la carrera para disfrutar en directo de todos los detalles previamente seleccionados.

Una vez sobre la pista descubriremos que no sólo la conducción de nuestro bólido resulta sumamente sencilla, sino que además, gracias a la posibilidad de observar la pista y nuestro coche desde diferentes ángulos, podemos adecuar el juego en todo momento a nuestros gustos. A esto también contribuye que nuestro coche disponga de un sistema de marchas manuales, por lógica controladas por nosotros o automáticas, en el que el ordenador se encargará de ellas.

Los siguientes descubrimientos que efectuaremos procederán de la veloz exploración del circuito a los mandos de nuestro coche. En ese momento ante nuestros ojos iran desfilando diferentes sorpresas como trampolines de salto, espirales, «loopings», túneles o barreras en la pista, que tendremos que negociar con la mayor de nuestras habilidades.

Si erramos en el momento de superarlas es posible que nuestro coche acabe convertido en chatarra y la carrera termine para nosotros. En cualquier caso existe la posibilidad de no aceptar el riesgo de afrontarlas, sorteándolas por el exterior de la pista, y asumiendo una penalización de tiempo con la que será castigada nuestra cobardía.

Cuando suframos un accidente, una opción especial nos permitirá observar la repetición de nuestras acciones, gracias a lo cual podremos analizar los errores cometidos en la conducción.

¿Liebre o tortuga?

La valoración final sobre el programa debería ser por tanto excelente si no fuera por una cuestión que nos lleva a añadirle una serie de matices negativos. El programa cargado en un


PC
Aunque no tengas todavía el carnet de conducir serás capaz de recorrer los circuitos a toda velocidad.


PC
La calidad de los gráficos VGA usados por los programadores garantizan un nivel de realidad total.

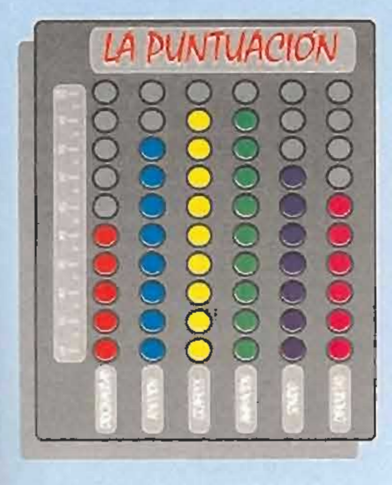

PC
A veces parecerá que estás realmente sentado tras el volante de un veloz y caro coche deportivo.

ordenador que posea una elevada velocidad en megaherzios ofrece al 100% toda su calidad y jugabilidad.

Este panorama no coincide para nada con el que nos puede deparar el mismo juego en un ordenador menos potente. En ellos no sólo la fluidez del desarrollo queda mermada a niveles de escándalo, sino que encima los programadores, con la sana intención de acelerar el juego, han reducido el número de veces que los gráficos de pantalla se "refrescan"en pantalla. Esto inevitablemente conlleva a que no resulte extraño chocar contra un obstáculo sin llegar tan siquiera a haberlo visto, factor que convierte al programa en un caos totalmente injugable.

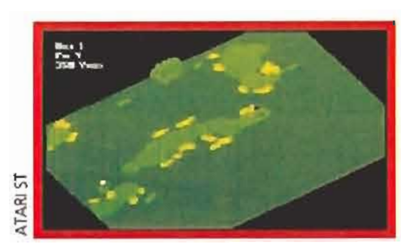
Lo advertíamos en el titular que encabeza este comentario y es verdad, «4D Sports Drivin» es casi tan bueno como lo sea tu ordenador. Así es la vida y así son los megaherzios...

J.E.B.



Mentalidad televisiva

CHALLENGE GOLF


ATARI ST
La vista superior del hoyo permite una mejor orientación al jugador.


ATARI ST
Si eres rápido de reflejos podrás dar el golpe en el momento preciso.


ATARI ST
El juego, con una mentalidad televisiva, presenta varios puntos de vista.


ATARI ST
Divertido es el adjetivo que mejor define a este simulador.

ON LINE ENTERTAINMENT
Disponible: **ATARI, AMIGA**
V.Comentada: **ATARI ST**

Lógicamente «Challenge Golf» es un nuevo simulador del deporte que le dio fama a Ballesteros y del que podemos ya adelantaros que a nivel de calidad discurre por terminos que van de lo correcto a lo brillante.

En general el juego, pese a poseer una concepción técnica bastante sofisticada por utilizar la tridimensionalidad para presentarnos las vistas del campo de golf, destaca por estar concebido en cierta forma con lo que se nos ocurre denominar como mentalidad televisiva.

Esto no quiere decir otra cosa que el juego, en su desarrollo, nos recuerda notablemente la forma en que las cadenas de televisión nos ofrecen las imágenes de este deporte, sobre todo si nos referimos a las repeticiones de los tiros de cada jugador, que se nos muestran sobre la misma representación aérea y tridimensional del campo que se nos suele mostrar en las retransmisiones de golf.

Por lo demás el programa se nos presenta prácticamente similar a los mejores simuladores de golf aparecidos hasta el momento, y permite que un total de uno a cuatro jugadores, –que pueden ser controlados indistintamente por una persona o por el ordenador–, participen en el juego.

Nosotros controlamos los más mínimos pormenores mediante el ratón y un cómodo sistema de iconos, resultando destacable la facilidad para realizar el tiro, y criticable la engorrosa tarea de modificar la línea de tiro de nuestro jugador. Este último detalle procede del mayor defecto que le hemos podido encontrar al programa: su excesiva lentitud a la hora de dibujar los polígonos que configuran la pantalla.

Cuatro campos diferentes se nos presentan disponibles para que podamos medir en ellos nuestras habilidades en esta modalidad deportiva, resultando curioso tanto el estrambótico diseño de algunos de ellos, como el hecho de que un campo español (Sotogrande) haya sido incluido.

Después de haberlo probado detenidamente, la verdad es que nos parece justo reconocer que hemos conocido y conoceremos simuladores de golf más perfectos y sorprendentes a nivel técnico, pero pocos han resultado tan divertidos, completos y sencillos como este «Challenge Golf». Un simulador deportivo francamente recomendable, que garantiza varias horas de vida sana y deportiva.

J.E.B.






ELF
OCEAN *(Atari St, Amiga)*


DARKMAN
OCEAN *(Spectrum, Amstrad, C64, Atari St, Amiga)*


GAUNTLET III
U.S.GOLD *(Spectrum, Amstrad, C64, Atari St, Amiga)*


KING'S QUEST V
SIERRA *(Pc)*


3D CONSTRUCTION KIT
DOMARK *(Spectrum, Amstrad, C64, Atari St, Amiga, Pc)*


BRAT
IMAGE WORKS *(Atari St, Amiga)*


F-15 STRIKE EAGLE II
MICROPROSE *(Atari St, Amiga, Pc)*


ATOMINO
PSYGNOSIS *(C64, Atari St, Amiga, Pc)*


SPORTS 4D DRIVING
MINDSCAPE *(Pc)*


LIFE AND DEATH 2
SOFTWARE TOOLWORKS *(Pc)*


SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE
LUCASFILM *(Pc)*


SPORTS 4D BOXING
MINDSCAPE *(Pc)*


WARZONE
CORE DESIGN *(Atari St, Amiga)*


WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER
ELITE *(Spectrum, Amstrad, C64, Atari St, Amiga, Pc)*


CHALLENGE GOLF
ON LINE ENTERTAINMENT *(Atari St, Amiga)*


BILLIARDS II
INFOGRAMES *(Atari St, Amiga, Pc)*


MARIO ANDRETTI'S RACING CHALLENGE
ELECTRONIC ARTS *(Pc)*


SPEEDBALL 2
IMAGE WORKS *(Atari St, Amiga, Pc)*


LONE WOLF
AUDIOGENIC *(Spectrum, Amstrad, C64, MSX)*


¿DONDE ESTA CARMEN SANDIEGO?
BRODERBUND *(Amstrad, Amiga, Pc)*

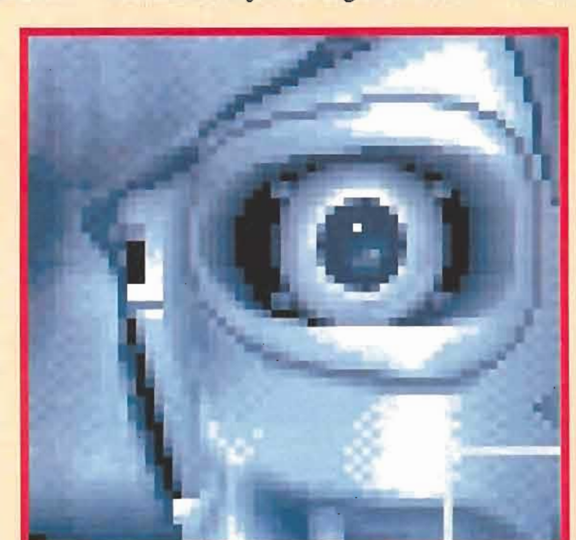
Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANIA y en ella se incluyen los programas que a nuestro juicio destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es, simplemente, la opinión completamente subjetiva de la revista.


NX™
EN EL MUNDO
PORTATIL A TODO COLOR
ARA LLEVAR
Con el buen tiempo, seguro que no te apetece quedarte en casa. Sal, disfruta del sol, queda con tus amigos... y no olvides llevarte tu LYNX.
LYNX es un "todo terreno" con el realismo que estás acostumbrado a ver en las mejores máquinas de juegos:
• Pantalla de cristal líquido retroiluminada a todo color.
• Microprocesador gráfico de 16 bits, que permite la representación de mundos tridimensionales.
• Cuatro canales de sonido que dan una impresionante sensación de realismo.
• Joypad de ocho direcciones para un mayor control.
• Paleta de 4.096 colores que aporta gran calidad de imagen.
Y además...
• Puedes conectar hasta ocho LYNX para compartir la acción con tus amigos.
• Utilizarlo con auriculares (opcional).
• Alimentarlo con pilas o con adaptador para encendedor de coche o red.
• Juegos en forma de tarjeta con capacidad de hasta 8 Mb.
ON
OFF
LYNX
ATARI
OPTION 1
RESTART
FLIP
OPTION 2
B
A
LLEVATE TU LYNX, NO HAY OTRO IGUAL.
LYNX™
LA NUEVA GENERACION.
ORDENADORES ATARI, S.A.: Apartado 195 - ALCOBENDAS. 28100 MADRID. TLF. (91) 661 56 25
DE VENTA EN:
• AGADEL • ALCAMPO • ALDEASA • ALFARO • ALIDE • AUDIO GROUP • CADENA DELEC • CADENA MASTER • CADESA • CADESA AZUL
• CEA • CEMASCE • COMELSA • CONTINENTE • DENSA • DINEL • ECO • ECOAHORRO • ECO BILBAO • EL CORTE INGLES • ELITE
• EROSKI • ESTRELLA AZUL • EXPERT • GALERIAS PRECIADOS • GESTESA • GRUCOGA • GRUPO BAELSA • GRUPO CADELSA
• GRUPO COELBA • GRUPO SACSE • GRUPO SEGESA • GRUPO UVE • INTERDISCOUNT • JOFEMAR • JUMBO • MACLANE ESPAÑA, S.A.
• MAKRO/REPON/CARRY • MARKS AND SPENCER • MERCADONA • OSMOCA ESPAÑOLA, S.A. • PROPINSA • PRYCA • SABECO
• SEVEN ELEVEN • SIGLA, S.A. • SIMAGO • SON COTONER • SUR • UCESA • UGESA • UNEGA • UNEGUI • VASCADENA
ATARI®
ALTA TECNOLOGIA AL MEJOR PRECIO.

YO, NEXUS 7

"Conozca sus derechos"

Recientes estudios de la Confederación de Unidades de Proceso (C.P.U.), revelan que no todo es maravilloso en el mundo de la Informática. Después de un exhaustivo análisis estadístico, se ha podido demostrar que más del 25% de los ordenadores de proceso personales tienen que ser sometidos mensualmente a reparaciones en sus sistemas, y casi el 75% restante de los domésticos sufren alteraciones emocionales en sus circuitos debido a los malos tratos y al excesivo trabajo al que les someten sus usuarios.



Estos datos vienen a corroborar las escalofriantes cifras que a principios del presente año publicaba una revista del medio en relación con los abusos y la mala utilización impartida a los ordenadores personales.

En el año 1.990, 7.000 ordenadores fueron sometidos a reparaciones internas; más de 3.500 unidades presentaban claros síntomas de agotamiento y cansancio. Otros 2.000 aparatos tenían rasgos de haber padecido en su propia carne violencia física en un grado alto. Violencia que se ve reflejada en un estudio médico donde se incluye un álbum con mil fotografías en las que se pueden observar los diversos daños sufridos por estos equipos: hematomas, holladuras, grietas, suciedad, roturas de miembros y periféricos, etc, etc.

El documento contempla también los casos de abandono, mala alimentación e higiene, insultos y una larga lista de humillaciones que demuestra la difícil situación por la que pasan hoy día las máquinas y computadoras de nuestros hogares y oficinas.

La comisión investigadora y el Comité para la protección de Compatibles (C.P.C.), se han visto por consiguiente obligados a elaborar una ley que proteja los derechos de las máquinas y especies electrónico-pensantes. El decreto ley que entrará en vigor el próximo día 15 de Octubre y que será de ámbito mundial, constará de los siguientes puntos:

1.- Los ordenadores y máquinas pensantes tienen derecho a una vida digna e independiente del usuario, cumplidas las horas legales de trabajo.

2.- Toda computadora pública o doméstica tiene derecho al buen trato y a la ayuda que por parte del usuario pueda necesitar.

3.- A un hábitat limpio y climatizado (19 C) adaptado a sus necesidades, lejos de lugares ruidosos y perjudiciales para sus circuitos.

4.- A la utilización de un 100% de proceso de su cerebro electrónico, cualidad que le ayudará en su realización individual en la búsqueda del sentido de su vida sistematizada.

5.- Las computadoras tienen derecho a la rápida sustitución de componentes que malfuncionen por otros nuevos y homologados, y a la reprogramación que sus sistemas necesiten para la actualización en su trabajo diario.

6.- A la interconexión vía modems u otros periféricos de comunicación con terminales de proceso y datos internacionales, que favorezca la subsistencia de la especie y posibilite un mayor desarrollo para las siguientes generaciones.

7.- A gozar de su alimento favorito –los programas de videojuego– que sirven para relajar sus chips de proceso y que, según los ingenieros en ciber-electrónica, producen en la RAM agradables corrientes fluidas de bits, cuya sensación es parecida a las cosquillas que experimenta en la garganta el ser humano al ingerir líquido gaseoso.

8.- A la utilización de nuevo material de software y a una variedad de programas que favorezcan sus flujos de análisis y comprensión.

9.- A 72 horas de descanso total, equivalentes a los días libres del usuario o programador, necesarias para el buen funcionamiento y mantenimiento de sus circuitos internos.

10.- A la relación en el plano doméstico con bebés y niños pequeños por su particular parecido de análisis cerebral, el llamado "Cliché-Esponja-Curiosidad". Esta relación ayudará al aprendizaje y desarrollo de ambos a un mismo nivel.

11.- Y por último y después de una vida dedicada al trabajo en equipo y al bienestar social, toda computadora u ordenador tiene derecho a una vejez digna y al traslado de todos sus componentes al Museo del Hardware de cada ciudad, donde pasarán un merecido y eterno descanso y servirán como muestra para el futuro del avance y evolución de la raza.

Por lo tanto y a partir de ahora, respetando todos los puntos que incluye esta ley, quedan totalmente prohibidos los comentarios de chatarra y desguace, símbolos arcaicos de destrucción y abandono inhumanos.

La anterior "Declaración Programática para los derechos de los Ordenadores" deberá ser respetada en su totalidad y los infractores podrán ser castigados con penas comprendidas entre los 20 y 60 años.

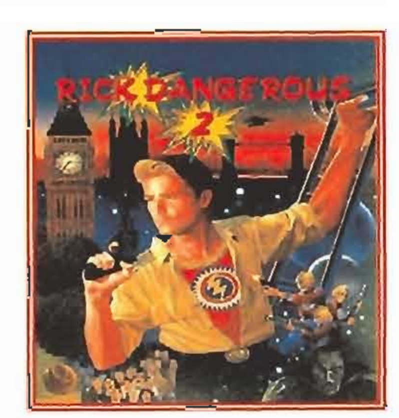
Los culpables desempeñarán trabajos forzados en plantas de regeneración de residuos en las colonias del Mundo Exterior.

Así que, por si acaso: Conozca sus Derechos YA

Rafael Rueda Avila

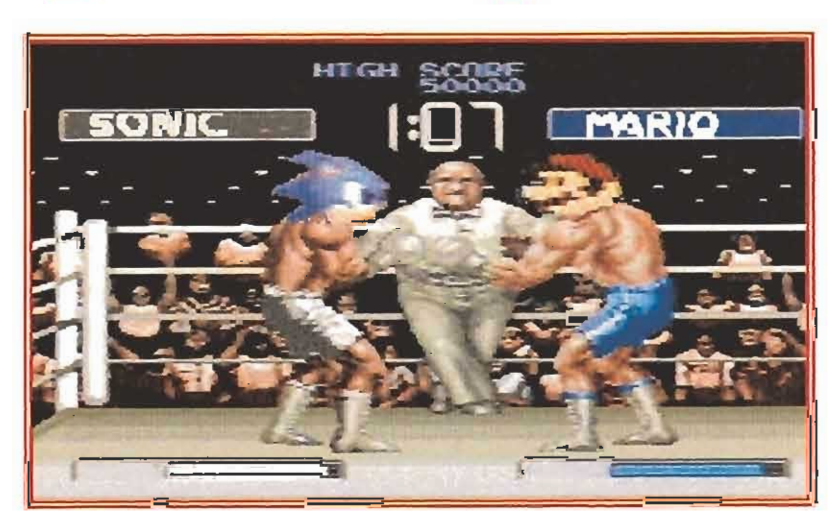
Busca las diferencias





Uno de nuestros avispados lectores, Fernando Castillo, de Málaga para más señas, se acaba de ganar un premio a sus dotes de observación, puestas de manifiesto claramente al reparar en algo en que ni siquiera nosotros, poseedores de mentes tan clarividentes y analíticas, habíamos advertido. Resulta que los señores de Micro Style, llegado el momento de dotar de carátula a la segunda parte de su legendario «Rick Dangerous», decidieron no complicarse mucho la vida y por "all the morro" le practicaron un espectacular lavado de cara a la ilustración del primer juego, manteniendo, como vosotros mismos podéis observar, la composición original del dibujo, sustituyendo y modernizando algunos de sus elementos, como el arma y vestuario de Rick, la escalera que sujeta y el grupito de personajes situados a la derecha; incluso las letras y las explosiones que la decoran son iguales.

DUELO DE TITANES



¡La guerra de las mascotas ha estallado! Hace unas cuantas noches la prensa especializada, o sea nosotros y nuestros colegas de las demás revistas, recibimos una invitación, por supuesto en primera fila, de lo que se convirtió, sin lugar a dudas, en el combate del siglo... ¡a la izquierda, con varios megadrives de peso, Sonic el Erizo, cuya temible pegada de 16 bits ha hecho besar la lona a cientos de rivales!¡y a la derecha, con menos megas de peso pero con una veteranía mucho mayor, Mario, la fiera del ring de Nintendo! La velada nos deparó un escalofriante combate en que la rápidez de Sonic fue contrarrestada por la veteranía de Mario sin que ninguno de los dos púgiles lograse dejar K.O. a su rival. Al final empate a puntos, combate nulo, y apretón de manos entre ambos campeones, que demostraron lo que ya todos sabíamos: LOS DOS SON IGUAL DE GENIALES.

Os recordamos que esta sección está a vuestra disposición. Podéis enviar cuantas colaboraciones queráis sin olvidar escribir en el sobre: Sección Micromanías. Esta es nuestra dirección: MICROMANIA. HOBBY PRESS S.A. Ctra de Irún Km 12,400 28049 Alcobendas MADRID.

2002 HISTORIAS DEL FUTURO

Trampa mortal

"Os habla XR460, Gobernador de la antigua ciudad de Nueva York. Todos sabéis que los hombres nos crearon a su imagen y semejanza. Nos dieron todas sus virtudes y eliminaron sus defectos. No necesitamos aire para vivir, no tenemos que alimentarnos, no morimos... Somos físicamente idénticos a ellos. Dicen que, sin embargo, no estamos vivos. Pero nosotros sostenemos que donde hay mente hay vida. El hombre nos dio casi todo, pero nos privó de una cosa muy importante: sentimientos. No amamos, no reímos, no lloramos, no podemos divertirnos, no estamos alegres, ni tristes...

Llevamos años intentando diseñar un circuito que nos proporcione aquello de lo que carecemos. Hemos sacado de las cárceles a los mejores científicos humanos y no hemos sido capaces de obligarles a que trabajaran para nosotros. ¡Miraos! ¡Ni siquiera podéis sentiros frustrados al escuchar mis palabras! Pero esta mañana se ha abierto una pequeña puerta a la esperanza. Nuestro servicio de información ha descubierto que un miembro de la resistencia humana ha desarrollado el circuito que nos hace falta. Sabemos que él está ahora escuchando mis palabras. ¡Profesor! ¡Entréguese! Es inútil que se esconda. ¡Tarde o temprano le encontraremos!"

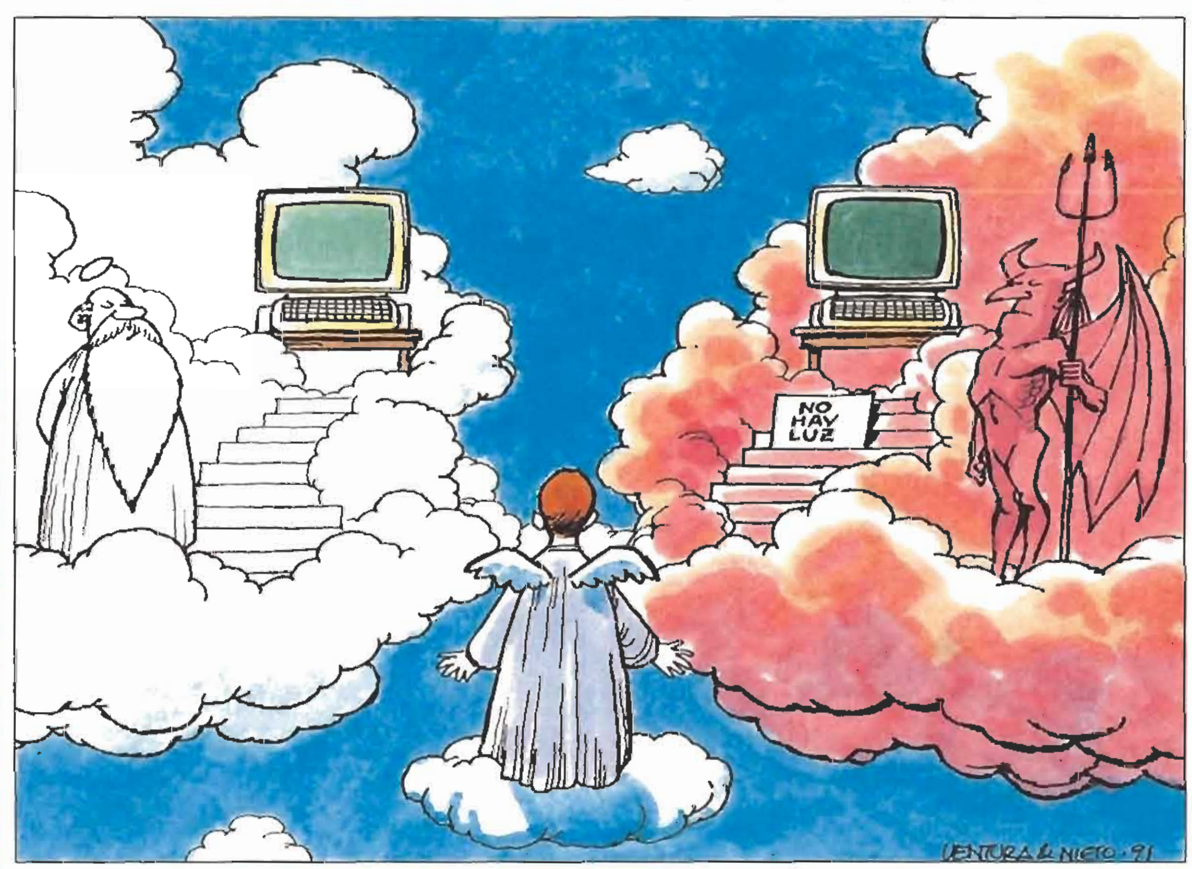
El Doctor Parker apagó el aparato de radio. ¡Así que conocían el secreto! Bien. El sabía que las amenazas del Gobernador eran ciertas, no tardarían mucho en capturarle. Le exprimirían el cerebro hasta que les diese aquello que buscaban y luego le matarían. Sin embargo no pensaba quedarse cruzado de brazos hasta entonces, tenía un plan...

"Os habla XR460, Gobernador de la antigua ciudad de Nueva York, hoy hemos capturado al Profesor Parker. ¡Hemos vencido! El circuito está en nuestro poder. Yo voy a ser el primero en instalármelo ante todos vosotros. El humano había infectado con un virus mortal el programa original y ha pagado con su vida el intentar engañarnos. Una vez más hemos demostrado que la raza humana es muy inferior a nosotros".

Seis meses más tarde los hombres gobernaban de nuevo el planeta que les había sido robado por las máquinas. Todos los robots se habían convertido en chatarra, autoinmolándose en un suicidio colectivo, abrumados por el peso de la culpa de lo que habían hecho a sus creadores. Nunca sabrían que el plan del profesor había tenido éxito. El virus les había cegado, creyeron que no había más trucos y cayeron en el principal: una depresión se había apoderado de sus mentes y les había conducido a la locura total. No habían sido capaces de detectar que los componentes emocionales desarrollados por Parker habían sido potenciados de tal forma que se habían convertido en una trampa mortal.

Juan Carlos Rodríguez Vélez

El HUMOR de Ventura & Nieto



LA Otra PANTALLA



A pesar de su dicharachero aspecto, el bichito que observáis sobres estas líneas es, según nos asegura Ivan Sierra – autor de la pantalla–, el temido virus Viernes 13, cazado en el preciso momento de internarse en el disco duro de su ordenador para cometer quién sabe que vandálicos destrozos.

FORMIDABLE *la rápidez con la que las distribuidoras españolas se han subido al tren del mercado de las consolas, consiguiendo que nuestro país no quede retrasado del resto de Europa como antaño sucediera con los 16 bits.*

LAMENTABLE *el espectacular retroceso sufrido por las compañías españolas –disminución de sus plantillas y de su número de lanzamientos, desaparición de algunas de ellas, fracaso en el intento de exportar sus lanzamientos– que nos hace pensar que ni vuestro apoyo ni el nuestro ha sido suficiente frente al empuje de las grandes del software inglesas y americanas.*

¿Sabías que...? *Sega tiene puesta a punto su última creación, una maravilla bautizada como Teradrive (un tera son mil gigas, o sea un millón de megas), que además de albergar un microprocesador de 16 bits, ha sido concebido para permitirnos manejar con total compatibilidad tanto los cartuchos de Mega Drive como el software para Pc. Lástima que lo de Tera (un billón de bytes) se quede sólo en el nombre y no sea la memoria real de la máquina.*

¿Qué *sentido tiene que las ediciones españolas de algunos juegos tengán traducidos sus textos al castellano pero conserven sus manuales ingleses?*

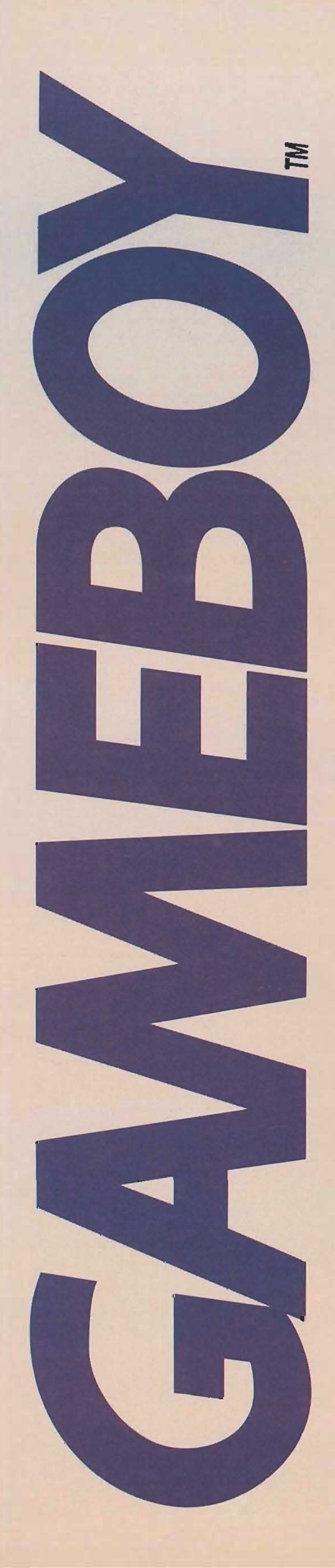
¿Cuándo *se cansarán los "hackers" de perjudicar al resto de los usuarios con esas "bromas pesadas" llamadas virus informáticos?*

¿Por qué *hay juegos de compañías distribuidas en España que nunca llegan a ser comercializados pese a lograr el éxito fuera de nuestras fronteras?*



¡PASATEL

¡CON LA MAYOR FLOTA



DOT M

BATTERY

MOTOCROSS MANIACS ™
Elige entre 8 pistas y 3 niveles de dificultad. Vive la emoción del mundo de las dos ruedas.

PACMAN ™
El clásico "comecocos" tiene millones de adeptos en el mundo. Reta a Gameboy o a un amigo.

ROBOCOP ™
Tú eres Robocop. Supera las diez emocionantes fases y elimina al enemigo.

NAVY SEALS ™
El comando de las fuerzas especiales U.S. NAVY SEALS en su misión más arriesgada.

BATMAN ™
Tú eres Batman. Lucha contra Joker y devuelve la paz a Gotham.

CHOPLIFTER II ™
Sólo tu destreza puede salvar al mundo del caos total. ¡Eres nuestra única esperanza!



Cuando el rizo se riza demasiado

FRENETIC

- CORE DESIGN
- Disponible: **ATARI , AMIGA**
- V. Comentada: **AMIGA**

Desde que Core dejará de trabajar por encargo para otras compañías y decidiera independizarse para realizar sus propias producciones su trayectoria no ha podido ser más satisfactoria y exitosa. Prueba evidente de ello fue la repercusión obtenida por títulos como «Chuck Rock», «Carv-Up» o «War Zone», que curiosamente respondían a planteamientos muy similares en su concepción: desarrollo frenético y sencillo, adicción a tope, y recuperación del estilo y elementos aportados por los clásicos del género arcade.



Un desarrollo típico acompaña a una idea simple y demasiado machacada.

La compañía inglesa no ha querido cambiar esta línea de trabajo, y su nueva creación, «Frenetic» –su nombre lo dice todo–, se interna plenamente de nuevo en los esquemas mencionados.

Tal vez esto podría llevaros a suponer que el resto de líneas que completan este comentario están dedicadas a glosar las maravillosas virtudes del programa y su increíble nivel de adicción. Pues no, lamentablemente nos tememos que esta vez les vamos a poner unos cuantos "peros" a los señores de Core, pese a que habitualmente cuenten con toda nuestra admiración.

Lo que ocurre no es otra cosa que cuando uno intenta rizar el rizo a veces se puede obtener un resultado formidable y otras no tanto. Arriesgarse a estas alturas a producir un masacra-marcianos que, pese a poseer una elevada calidad técnica, no aporte ningún tipo de novedad en su desarrollo, nos parece ir demasiado lejos en los planteamientos que en su día se marcó la compañía.



Aunque nada puede reprochársele a nivel técnico la falta de originalidad hace que «Frenetic» baje muchos enteros.



Los excelentes gráficos vienen a demostrar que Core son unos expertos en este apartado.

Una cosa es tomar los arcades clásicos, remodelarlos y adaptarlos a los tiempos vigentes, y otra muy distinta calcarlos "a pelo" sin esforzarse lo más mínimo en renovarlos, incorporando algún detalles que sea mínimamente novedoso; especialmente si tenemos en cuenta que ante nuestros ojos han desfilado maravillas del calibre de las dos partes de «Xenon» o de las aportaciones de Psygnosis al género.

Es por ello que «Frenetic», analizado de forma aislada podría considerarse como una muy buena producción de este estilo que cuenta con excelentes gráficos, sonidos y movimientos, y una aceptable cantidad de niveles diferentes a completar.

Sin embargo el juego, una vez integrado en la enorme avalancha de masacra-marcianos que la historia del software nos ha deparado durante años, queda oscurecido, superado y relegado a una mediocridad que le viene marcada por su total y reprochable falta de originalidad.

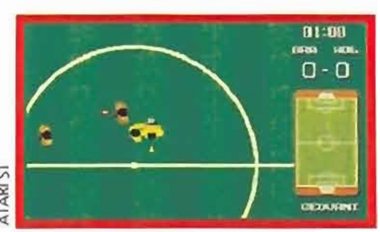
J.E.B.



¡Vuelve el fútbol!

WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER

- ELITE
- V. Disponibles: **AMIGA, PC, ATARI**
- V. Comentada: **AMIGA**


ATARI ST

Sólo el sonido diferencia a las versiones de Atari y Amiga.

ATARI

Este es uno de los pocos programas cuya única diferencia entre las versiones Amiga y Atari se limita al sonido. Ni scroll, ni gráficos son básicamente diferentes en ninguna de las dos versiones.

Quizás ahora que ha pasado un año desde la fiebre futbolístico-informática que nos trajo el Campeonato del Mundo Italia 90, sea el momento adecuado para examinar, con la cabeza despejada, este nuevo simulador deportivo de Elite que va a intentar llevar a nuestra habitación toda la emoción de un evento para cuya próxima edición nos queda todavía la friolera de tres largos años.

¿Hay algo nuevo que inventar en un juego de fútbol para ordenador? «Kick off» nos descubrió que sí, que sólo hacía falta calidad, trabajo e imaginación para dar otra dimensión a la versión informática de este popular deporte. Desde que fue publicado todas las compañías han intentado superar con sus creaciones la obra maestra de Dino Dini con muy diferentes resultados. «World Championship Soccer» no viene con tantas ambiciones pero desde luego no se puede negar que tiene ciertos parecidos, sobre todo en el tipo de movimiento, con aquel clásico.

Poco hay que contar sobre un programa de fútbol que no haga referencia a lo que es la propia práctica del deporte. «World Championship Soccer» sigue fielmente las mismas reglas que cualquiera de vosotros si estuviéseis sobre el terreno de juego, exceptuando el fuera de juego.

El menú inicial nos permite escoger entre tres modalidades diferentes de competición: entrenamiento de un jugador, entrenamiento para dos jugadores o Campeonato del Mundo. En cualquiera de las tres deberemos, acto seguido, escoger un equipo pinchando con el ratón en uno de los países que nos presenta el mapamundi que aparece ante nuestros ojos.


AMIGA

La sencillez de manejo es la principal virtud del juego.

El once inicial lo elegiremos entre todos los miembros de cada una de las selecciones, teniendo en cuenta los valores en fuerza de chute, fuerza de ataque, velocidad y precisión que poseen. Además, cada selección tiene unas características determinadas que harán que actúen de forma diferente sobre el terreno de juego.

Lamentablemente no nos será posible escoger otro tipo de características como duración del partido, tipo de campo, lluvioso, seco, etc, o estrategia a usar en el encuentro.

«World Championship Soccer» tiene entre sus principales atractivos la sencillez de manejo, lo que le hace muy recomendable para quien no quiera complicarse la vida con muchas opciones. La velocidad, muy buena para un programa que contiene unos gráficos de un tamaño considerable, y la posibilidad de elegir entre un elevado número de selecciones son otros puntos a su favor. Un programa más que aceptable para practicar nuestro deporte favorito sin movernos del sillón.

J.G.V.

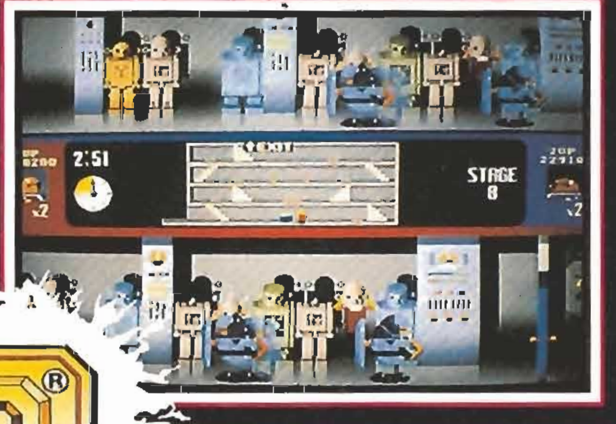


AMIGA

Cada jugador tiene puntos de habilidad lo que ayuda a la hora de elegir.

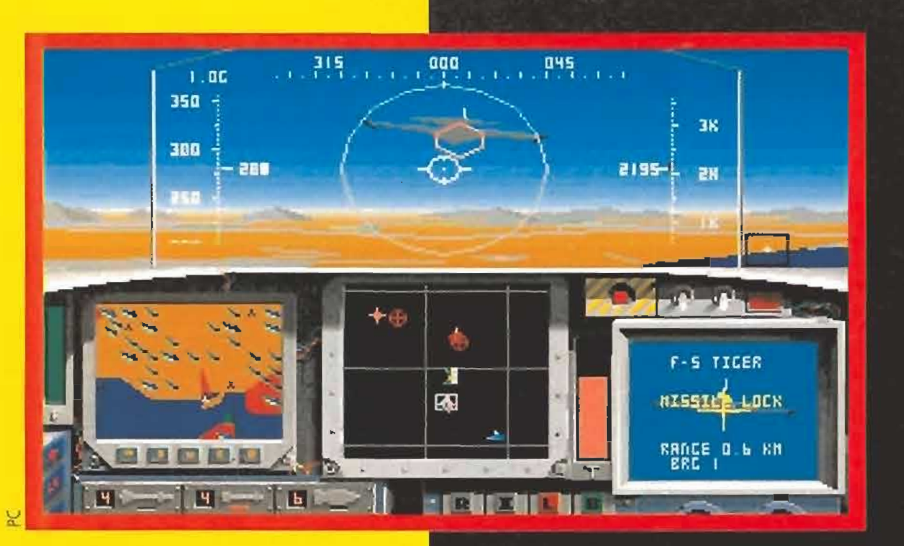



Final Fight ™
Desde el Ayuntamiento a las calles de la ciudad. NADA GOLPEA TAN DURAMENTE... Jessica ha sido secuestrada por la banda del incontrolable Mad Gear, con quien Haggar, el alcalde de Metro City, deberá enfrentarse en su Lucha Final.
Disponible en: Spectrum, Amstrad cassette y disco, Commodore, Atari y Amiga.
Final Fight™ © 1991 CAPCOM USA, INC. All rights reserved. CAPCOM® is a registered trademark of Capcom USA, Inc.
CAPCOM® USA
Amiga
GAUNTLET III ™
Al principio fue GAUNTLET*™, el sensacional arcade. Después vino. GAUNTLET*™II, un juego innovador. Ahora, U.S. Gold te trae GAUNTLET*™III. LA REVELACION.
Disponible en: Spectrum, Amstrad cassette y disco, Commodore, Atari y Amiga.
© 1991 TENGEN INC. All rights reserved. *™ Atari Games Corporation.
TENGEN
Amiga
Out Run Europa ™
Lo último en acción emoción y desafío en coche moto y jet ski. ¡ OUTRUN EUROPA!
Disponible en: Spectrum, Amstrad cassette y disco, Commodore, Atari y Amiga.
OUTRUN EUROPA™ is a trademark of SEGA ENTERPRISES LIMITED. SEGA™ is a trademark of SEGA ENTERPRISES LIMITED. © 1988,1991 SEGA™. All rights reserved.
SEGA™
Amiga
ERBE
REA
FO
GO
POW
U.S.G



Amiga





F-15 STRIKE EAGLE II

- MICROPROSE
- V. Disponibles: **AMIGA, ATARI Y PC (CGA, EGA, MCGA/VGA)**
- V. Comentada: **PC**

Si existe una compañía de software de entretenimiento en el mundo que es capaz de superarse a si misma con cada lanzamiento, esa es Microprose. Juego tras juego, estos auténticos "reyes de la simulación" han ido convirtiendo en fiel reflejo del mundo real nuestros ordenadores. Su último trabajo es la segunda parte del programa que les lanzó a la fama y lleva su mismo nombre: «F-15 Strike Eagle II».

LA NUEVA ERA DE LA SIMULACIÓN

¿Estas dispuesto a darte un paseo en un caza de última generación? ¿Te atreves a conocer a fondo los secretos de la más poderosa arma de guerra del ejército del aire norteamericano? ¿Eres consciente de que el destino del mundo está en tus manos?





La flota norteamericana a vista de pájaro. El Constellation, abajo a la izquierda, será origen de tus primeras misiones.



Un centro de misiles antiaéreos, en concreto SAM, que si te localiza te enviará un regalo en forma de metralla.

Enormes manuales, cientos de teclas, malos gráficos... estos han sido desde el principio los males endémicos del mundo de los simuladores de vuelo. Microprose, consciente de ello se ha dedicado durante muchos meses a convertir «F-15 Strike Eagle II» en un programa con un grado de dificultad tan ajustado que incluso tú, auténtico fan del arcade, serás capaz de cumplir las primeras misiones, y también tú, experto en este tipo de juegos, tendrás con este programa horas y horas de trabajo hasta poder pilotar tu F-15E.

Tus primeros pasos bordo de un caza

Si ésta es la primera vez que te has dispuesto a acercarte a un simulador has elegido bien. Aunque nada más cargar el juego te atemorice ver una pantalla llena de indicadores y lucecitas de colores, no temas nada, el F15E es capaz de hacerlo casi todo solo.

Tu primera preocupación será seleccionar el objetivo; con solo la pulsación de una tecla el avión toma el rumbo correcto y se mantiene en línea recta hacia el blanco, olvídate de planos y de brújulas porque en un principio no los vas a necesitar.

Como imaginamos que ya te habrás leído el tutorial del manual, –unas pocas páginas en las que se explican los pasos necesarios para poder volar sin estrellarte–, te habrás dado cuenta que esa estrella que aparece en tu radar es la estación petrolífera que debes destruir.

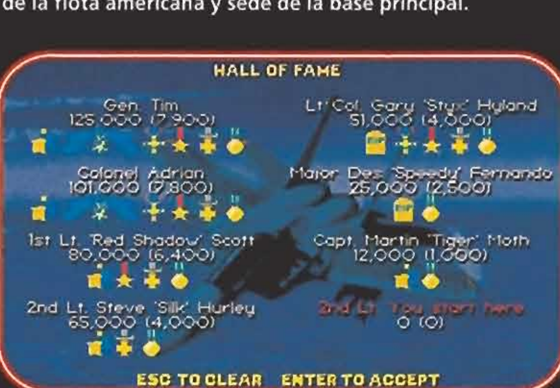
Arma tus Mavericks, misiles aire-tierra, y espera a que en el HUD, la pantalla que se sobreimpone sobre el cristal de la cabina, te indique que es el momento adecuado de apretar el gatillo. ¡Ahora! Si has elegido el modo Director podrás ver como tu disparo se dirige al objetivo, si no es así puedes observarlo igual eligiendo una de las 10 vistas posibles con una de las teclas de función. Completada la misión el piloto automático te permitirá regresar a la base e incluso aterrizará por ti. ¿Qué os ha parecido? ¿Sencillo, no?



Un primer plano del U.S.S. Constellation , buque insignia de la flota americana y sede de la base principal.



Si vuelas demasiado alto podrás incluso sobrepasar las nubes. En este caso, de color gris claro, amenaza tormenta.



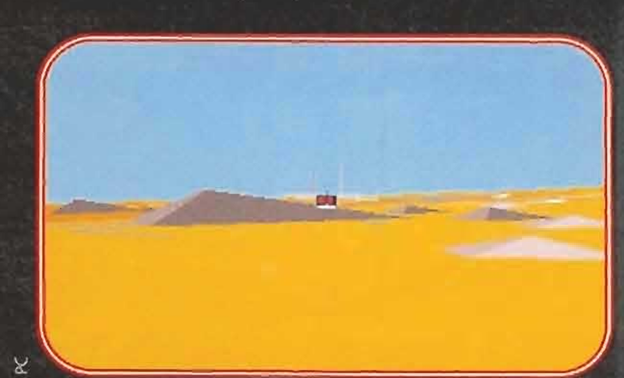
Cuanto mayor es la graduación más difíciles serán las misiones que deberás realizar.



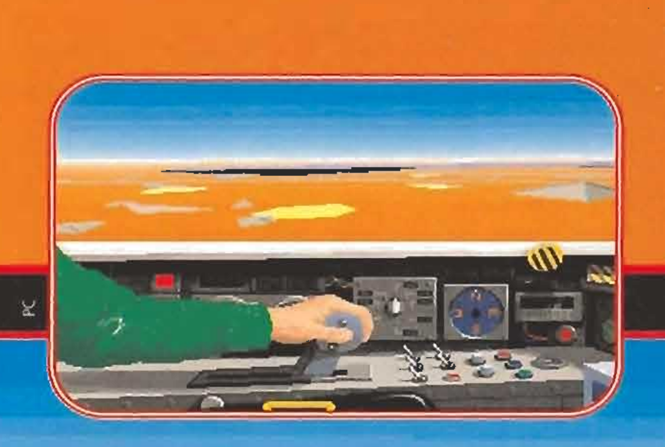
En esta pantalla tendrás la oportunidad de elegir la zona del mundo donde vayas a pilotar tu F-15E.



Si tienes oportunidad de ver esta pantalla es que has cometido el error de estrellarte. ¿Sabes cuánto vale tu avión?



Aunque el piloto automático te guiará hasta los objetivos no es capaz de detectar las montañas, ten cuidado.





Version Amiga

Esta versión ha sido realizada en Microprose Inglaterra sobre el código de Pc enviado desde los Estados Unidos, y no penséis que ha sido tan fácil como conectar un compatible y un Amiga entre sí y ¡hala! a pasar información. Se ha tardado cerca de un año y medio en transformar los sistemas de generación gráfica de Pc para que dieran el mejor resultado posible en su conversión a Amiga. El resultado final, aunque no comparable a la versión original, ha sido espectacular. El juego ha terminado teniendo las mismas opciones que para compatibles, la misma velocidad aparente con un procesador bastante inferior en prestaciones al de un AT y unos gráficos muy similares a los inicialmente conseguidos en la versión americana. Todo un juegazo que no se merece pasar desapercibido como suele ocurrir con los simuladores.

Así comienza una partida, pero si ya eres ducho en estas lides de vuelos informáticos puedes también realizar tú mismo el trabajo del ordenador de a bordo, o poco a poco ir cogiendo la práctica precisa para poder manejar el caza sin ayuda.

Un trabajo excepcional

Sea cual sea la tarjeta de vídeo que posea tu ordenador los gráficos de «F-15 Strike Eagle II» te van a parecer soberbios. Dentro del juego, hay seis escenarios más la posibilidad de usar algunos de los que incluía otro programa anterior de Microprose, «F-19 Stealth Fighter». Hay mapeado suficiente para volar durante horas de un lugar a otro. Por el camino hallarás ciudades, puentes, bases aéreas, barcos, montañas, ríos, más de veinte clases de aviones, incluso algunos de pasajeros como el Boeing 767, y un sinfín más de detalles que completan uno de los mejores juegos de su clase jamás realizados.

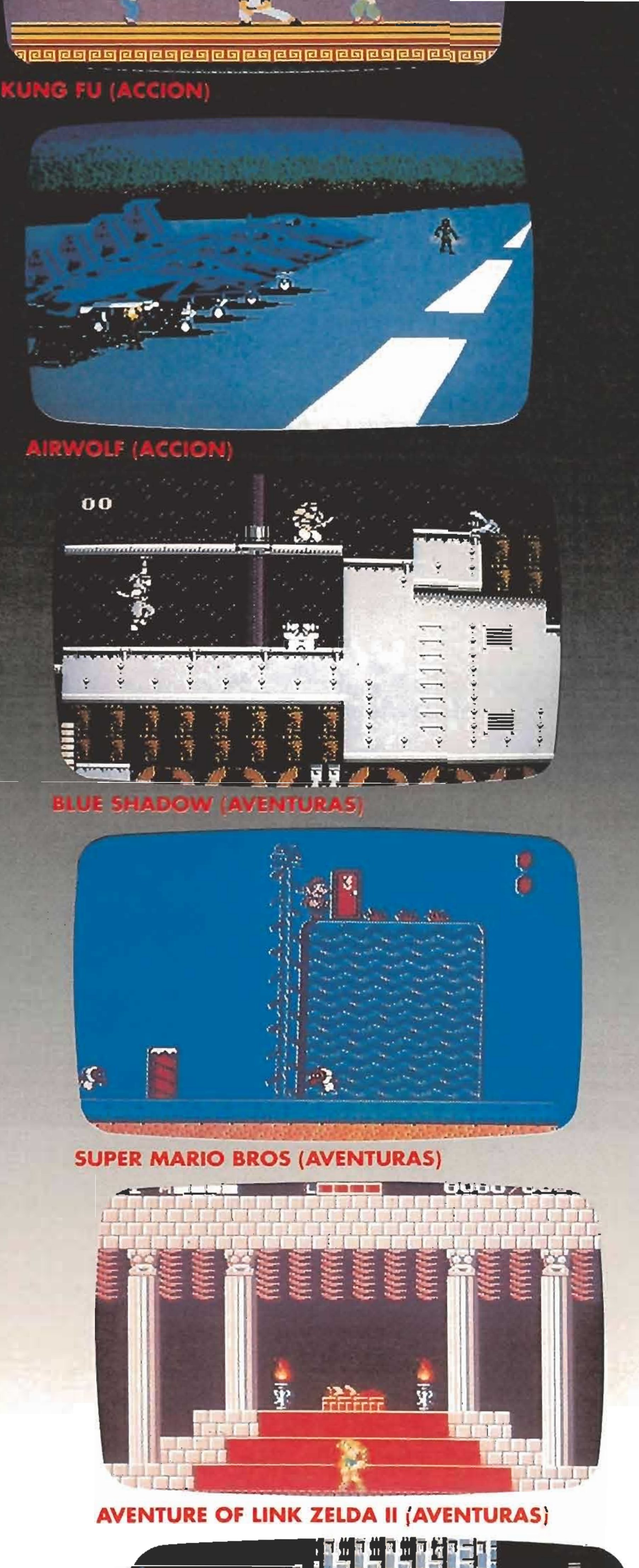
Ya no tenéis excusa para decir que los simuladores de vuelo son complicados, existe uno que no lo es, su nombre es «F-15 Strike Eagle II» y es la mejor opción para introducirse en uno de los mundos más apasionantes que ha traído a nuestras casas la revolución informática.

J.G.V.




Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM™
LOS VIDEOJUEGOS MAS VENDIDOS DEL MUNDO
¿PUEDES RES
TANTA DIVER
Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM™
VERSION ESPAÑOLA
SPANISH VERSION
Nintendo®
Nintendo®

ISTIR
SION?



KUNG FU (ACCION)

AIRWOLF (ACCION)

BLUE SHADOW (AVENTURAS)

SUPER MARIO BROS (AVENTURAS)

AVENTURE OF LINK ZELDA II (AVENTURAS)

SUPER MARIO BROS II (AVENTURAS)



MEGAMAN II (ACCION)

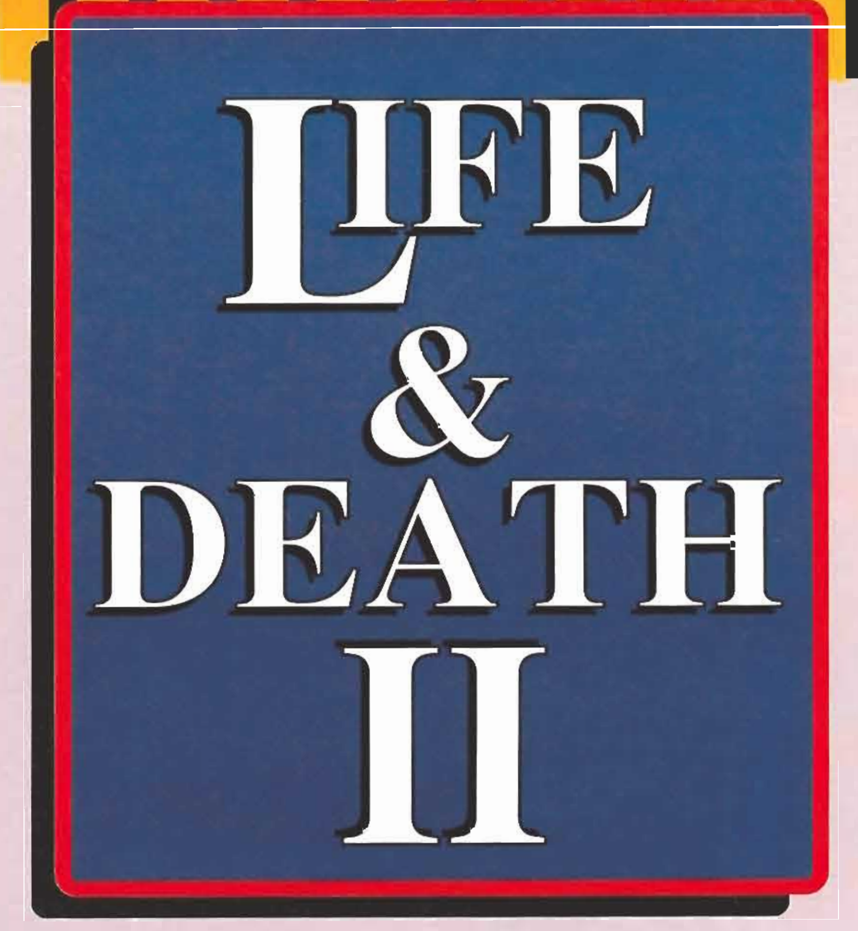


RYGAR (AVENTURAS)

«Life and Death 2» es la continuación de uno de los programas más originales que hayan aparecido en el mundo del videojuego. Mientras lo habitual es disparar sin cesar hasta matar a todos los enemigos que aparecen en la pantalla, esta vez vas a tener que dedicarte a salvar vidas. Eso sí, si no te mareas con la visión de la sangre y no te dan ningún miedo los médicos. ¡Vamos allá!

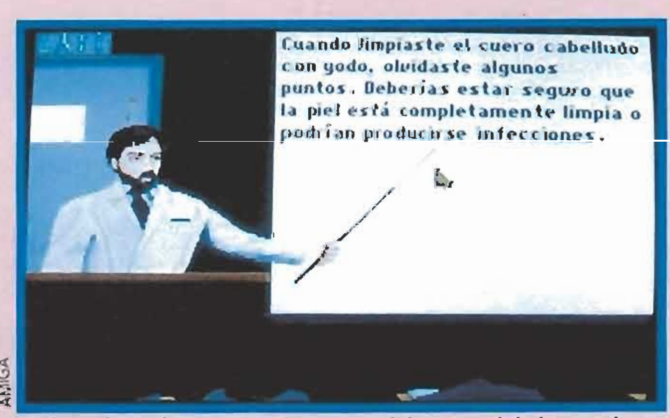


En este hospital es donde transcurre todo el juego. Utilizando el cursor que ves en la parte inferior derecha de la imagen podrás desplazarte de un lugar a otro, según las necesidades del servicio. Piensa que la vida en un hospital es muy ajetreada y deberás estar disponible en todo momento cuando se te necesite. Lo mejor que puedes hacer cuando juegues por primera vez es darte un paseo por todas las salas para poder identificarlas rápidamente cuando escuches que te buscan en un determinado lugar. Si quieres abandonar en algún momento "pincha" en el parking y saldrás al sistema.





Si por cualquier motivo no recuerdas qué es lo que estabas haciendo ni dónde debes acudir, la enfermera del control te echará una mano, además de recordarte severamente tu deber. Hablando con ella también conseguirás un montón de útiles consejos sobre como encontrar determinados lugares o la forma de tratar a los pacientes.



«Life and Death 2» en vez de un complejo manual de instrucciones permite que vayas aprendiendo de tus errores mientras juegas. En el aula te dirán todo lo que hay que saber además de corregir los fallos que hayas cometido tanto en el diagnóstico como en la consecuente terapia.



Usualmente tus primeros pacientes, a pesar de tener tan mala cara como en esta foto, no presentarán enfermedades tan graves como para tener que pasar inmediatamente por el quirófano. De cualquier forma no te confíes demasiado y realiza todas las pruebas que consideres necesarias antes de recomendar el tratamiento.









Como un auténtico médico, con cada uno de los pacientes deberás seguir un orden determinado en las pruebas diagnósticas dependiendo de la enfermedad que sospeches sufre. Al principio tendrás que comprobar sus reflejos en cara, piernas y brazos, además de su sensibilidad en estas tres partes del cuerpo. Luego, con los resultados en la mano, deberás enviarle a las secciones de tomografía axial computerizada, resonancia magnética nuclear o angiografía. En cada una de estas salas recibirás información puntual sobre la forma de examinar los resultados. Es muy importante que estudies con atención las conclusiones de los tres departamentos antes de prescribir el tratamiento. El más ligero error acabaría con la vida del paciente.

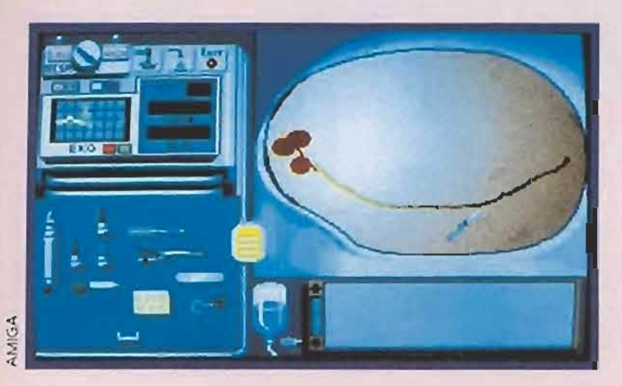


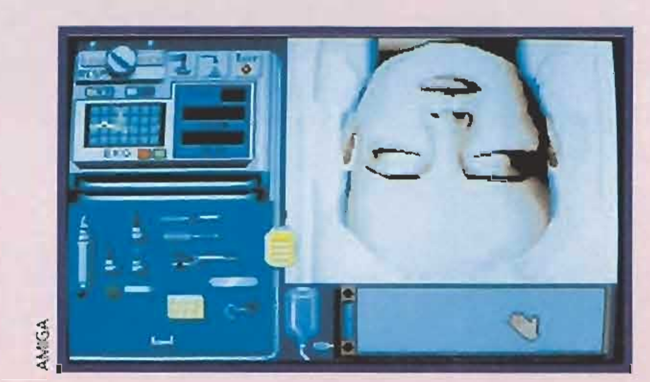


En tu despacho hay una carpeta donde están las fichas de los seis miembros del equipo que está a cargo del quirófano. Sólo dos de ellos podrán ayudarte en las operaciones. En sus "dossiers" aparecen sus especialidades, elígelos de acuerdo con el tipo de intervención que vayas a realizar, teniendo en cuenta además las relaciones que hay entre ellos. Sólo un equipo perfectamente conjuntado será capaz de llevar a termino sin problemas las más complejas técnicas quirúrgicas. De cualquier forma la última palabra en el quirófano siempre la tendrás tú.

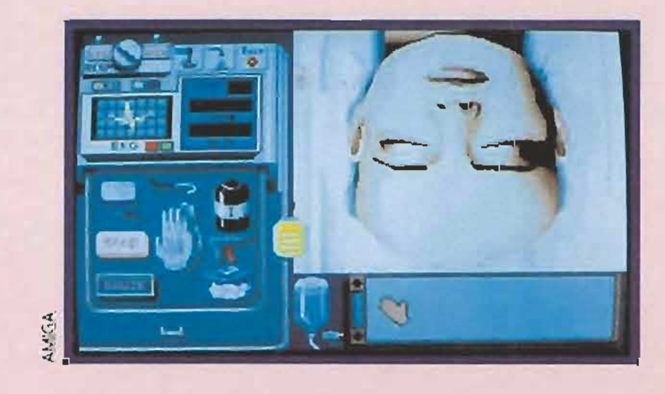








Estamos de lleno en el momento más crucial del programa, tras hacer las pruebas diagnósticas has descubierto que la paciente tiene un tumor cerebral, la intervención es irremediable. En los cajones de la izquierda de la pantalla encontrarás todos los instrumentos, bisturíes, pinzas, tijeras, gasas..., necesarios para tener éxito en la operación. En la ventana inferior aparecerán los consejos de tus asistentes, y con el botón izquierdo del ratón podrás identificar los diferentes artilugios quirúrgicos. No es extraño que tu primera operación termine con el paciente criando malvas así que tampoco te frustres demasiado e intenta aprender de tus errores para que no los repitas. Tras esta fase del juego es inevitable un paso por el aula de clase.





- **THE SOFTWARE TOOLWORKS**
- Disponible: **PC**
- T. Gráficas: **VGA, EGA**

Para todos los que buscáis originalidad y un programa "serio", entre comillas, The Software Toolworks ha creado este «Life and Death 2». Pocos juegos consiguen un nivel de acabado tan perfecto como éste. Los gráficos, en la versión VGA, son auténticamente impresionantes, sin embargo, a diferencia de otros en los que eso conlleva el empleo de megas y megas de memoria, en este caso están comprimidos de tal forma que no ocupan significativamente mucho espacio en el disco duro. La rutina de expandido es también tan rápida que a no ser que tengáis una máquina muy antigua apenas tardaréis unos segundos en desplazaros de una pantalla a otra.

Puede que «Life and Death 2» no sea perfecto, por ejemplo tal vez parezca demasiado complicado al principio para aquellos que no tengáis ninguna experiencia médica, pero la ausencia de extensos manuales y su sustitución por los frecuentes viajes al aula de clase es una opción válida para transformar al juego en un perfecto ejemplo de los que se llama "agradable al usuario".

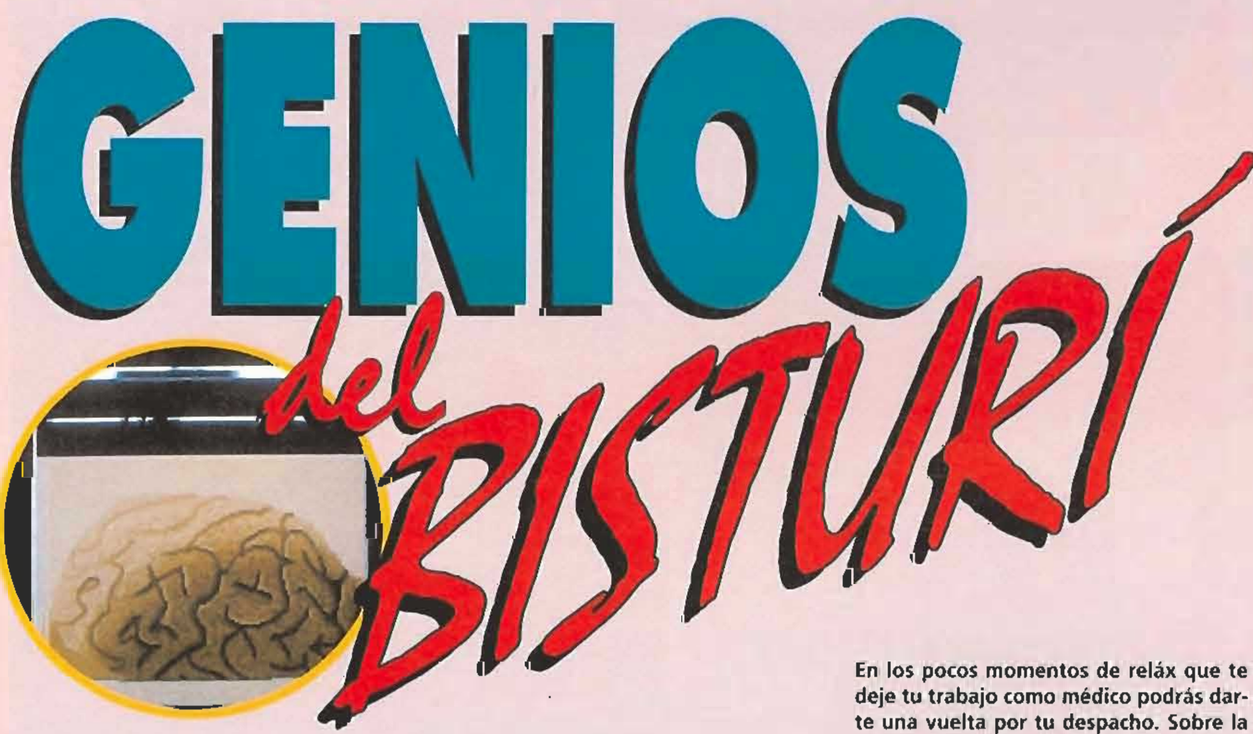
Aunque ya se nos advierta que cualquier parecido con la realidad es pura ficción, «Life and Death 2» nos introduce de forma asequible en un nuevo mundo, la medicina, al que pocos juegos se han atrevido a llegar. Sencillamente genial, un juego que coloca el listón muy alto para el resto de las compañías de software. *J.G.V.*



GENIOS del BISTURÍ



En la cafetería, entre uno y otro paciente, podrás relajarte hablando con el resto de tus compañeros de trabajo. Además tendrás la oportunidad de escuchar conversaciones muy interesantes sobre sus relaciones personales. Con esta información y la que encontrarás en la carpeta que hay sobre la mesa de tu oficina deberías ser capaz de elegir tus asistentes sin equivocarte, lo que quizás sea una de las partes más complicadas del programa.



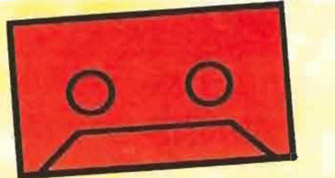
En los pocos momentos de relax que te deje tu trabajo como médico podrás darte una vuelta por tu despacho. Sobre la mesa se encuentran los "dossiers" del personal a tu servicio, una tablilla para modificar las diversas opciones del juego y un ordenador en el que, curiosamente, podrás "psicoanalizarte". Un curioso detalle que os recomendamos porque el programa es una copia de un clásico sistema de inteligencia artificial: Eliza.





Aquí tienes a una de las víctimas de tus equivocaciones. Aunque parece que a tus asistentes no les importa demasiado el resultado de tu error la dirección del hospital seguramente no estará de acuerdo con que te dediques a exterminar a los pacientes, así que tendrás que volver al aula para que el jefe del departamento te eche una buena reprimenda y te diga en qué te has equivocado. Procura no sobrecargar de trabajo la morgue porque puedes ser despedido.





GRANDES JUEGOS A



ADIDAS FUTBOL

La marca líder en software, OCEAN y la marca líder en equipamiento deportivo, ADIDAS, te ofrecen la simulación definitiva de juegos de Fútbol. ¡ No te la puedes perder !

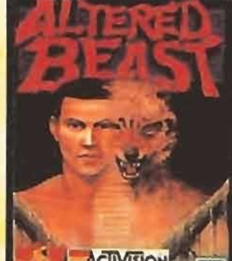
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 595 PESETAS



ADIDAS TENIS

La marca líder en software, OCEAN y la marca líder en equipamiento deportivo, ADIDAS, te ofrecen la simulación definitiva de juegos de Tenis. ¡ No te la puedes perder !

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 595 PESETAS



ALTERED BEAST

Has sido resucitado por los dioses para rescatar a la hija de Zeus. Podrás adoptar extrañas naturalezas: hombre-lobo, hombre-tigre, hombre oso, cada una con sus poderes. ¡Saca la bestia que hay en ti!

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 595 PESETAS



ASPAR

Simulación del mundial de motos, en la que podrás experimentar todas las técnicas de pilotaje. Circuitos de hasta 70 pantallas. Competencia entre doce pilotos. Vista aérea de plano picado.

SPECTRUM AMSTRAD MSX — 595 PESETAS



AVENTURA ESPACIAL

¡ Vive con A.D. una aventura en los confines de la galaxia ! Con tus armas y tu sofisticado vehículo, tendrás que conseguir apoyo para llegar al núcleo mismo de La Maldad y destruirlo.

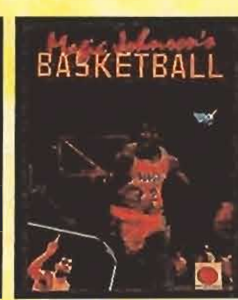
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 395 PESETAS



AVENTURA ORIGINAL

¿ Sabías de la existencia de mundos secretos y subterráneos dominados por Elfos y Enanos ? Magia, enigmatismo y sorpresa te esperan en cada uno de los originales parajes de esta aventura.

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 395 PESETAS



BASKET MAGIC JOHNSON

Reconvertido de la popular máquina y presentado por el número 1 de la N.B.A. Scroll total de la pantalla. Pista de juego completa (dos canastas). Contraataques. Entrenamientos dirigidos por Magic.

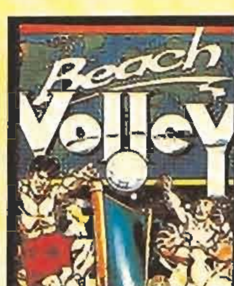
AMSTRAD COMMODORE MSX — 395 PESETAS



BATMAN

Batman, el super-héroe que ha marcado un estilo, te permite vivir sus mas emocionantes aventuras de la pantalla. Completa las misiones. Elimina al JOKER. El hit que fue número 1 por más tiempo.

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 595 PESETAS



BEACH VOLLEY

El juego del deporte de moda de este verano: El Volley playa, que se juega por parajas sobre la arena. Con el dinamismo, color y rapidez que este juego requiere. Opción 1 o 2 jugadores.

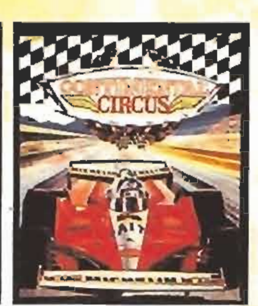
AMSTRAD — 395 PESETAS



CHUCK YEAGERS

Los pilotos de pruebas sólo se equivocan una vez. Una simulación con visión en 3D espectacular. 18 aéronaves, ángulo de visión múltiple, cajas negras, vuelo en formación y nocturno. Mandos reales...

AMSTRAD COMMODORE — 395 PESETAS



CONTINENTAL CIRCUS

De la mano de TAITO, el simulador definitivo del circo de la Formula 1. El primer paso para competir con los mejores es la clasificación. Corre por 8 circuitos fielmente reproducidos.

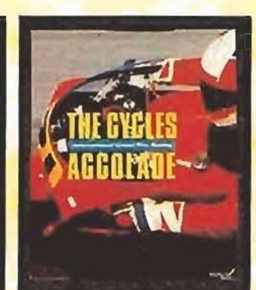
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 395 PESETAS



CRAZY CARS 2

En esta segunda parte pilotas un FERRARI F-40, en una carrera contra el reloj, con estafas, coches de lujo robados, policías corruptos... Sólo si estas seguro de vencer, entra en acción.

SPECTRUM AMSTRAD — 395 PESETAS



CYCLES

El mejor programa de simulación para los amantes del motociclismo. Complicados circuitos en los que deberás tumbarte en las curvas, acelerar, controlar la derrapada, reducir marchas.

SPECTRUM AMSTRAD — 395 PESETAS



DOBLE DRAGON 2

Sigue sin tregua la lucha en las calles. Esta vez, con Billy y Jimmy, deberás vengar la muerte de Marian. Pelea rabiosamente sin descanso hasta llegar al gran jefe y así rotarle a muerte.

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 595 PESETAS



DOCTOR DOOMS

Solo con los tres superhéroes que manejas, podrás derrotar al Doctor Muerte, que ha reclutado a los supervillanos más terribles para hundirte. Machete, Rattan, Boomerang...



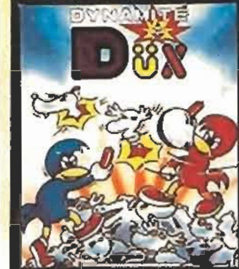
SPECTRUM AMSTRAD — 595 PESETAS



DRAGONNINJA

Ocho niveles de dura lucha. Utiliza las artes marciales especiales y también las armas ninja... si has sido capaz de obtenerlas. Sí además superas los ejércitos ninja, te espera el Gran Dragón.

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 595 PESETAS



DYNAMITE DUX

Combina con BIN y PIN para rescatar a Little Lucy de la terrible Arancha. Enfréntate a seres que dan puñetazos, a volcanes, a chorros de agua, a muros de fuego... Color, acción y adicción a tope.

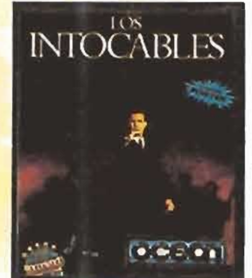
SPECTRUM AMSTRAD — 595 PESETAS



DYNASTY WARS

LUGAR: el Lejano Oriente, China. SITUACCION: el caos más absoluto. La violencia es el único lenguaje que conocen, y vas a hablarlo. Combate con 4 valientes guerreros a los rebeldes.

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 395 PESETAS



INTOCABLES

Los hombres de Elliot Ness contra una poderosa organización de crimen y corrupción. Tendrás tu oportunidad, pero Capone no perdona a los perdedores. Podrás correr, pero no esconderte de él.

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 395 PESETAS



ITALIA 90

El más exitoso y popular de los juegos del mundial de ITALIA 90. Móntate tu propia competición mundial con las mejores selecciones del mundo, y con todas las estrellas de este deporte.

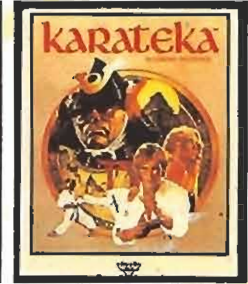
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 595 PESETAS



JUNGLE WARRIOR

Jungle Warrior...el luchador de la jungla. Solo un hombre preparado y armado, sería capaz de adentrarse en la espesura de la selva virgen plagada de emociones, enemigos y acción.

SPECTRUM AMSTRAD MSX — 395 PESETAS



KARATEKA

Una soberbia simulación de personajes, unos decorados espléndidos y la realidad de los combates de Karate hacen de este juego un clásico dentro de los arcades de lucha de artes marciales orientales.

SPECTRUM AMSTRAD MSX — 595 PESETAS



KICK OFF 1

El juego de fútbol más aclamado por la crítica... ¡y por los usuarios! Sencillo de jugar, difícil de dominar. Scroll rápido y claro. Faltas y tarjetas. Dribblings. Tiro controlado. Cabeceo de corners. Contras.

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 595 PESETAS



KLAX

La comedura de coco más obsesiva desde que salió el Tetris. También con versión en las máquinas de monedas. Recoge las fichas del mismo color y alinéalas. ¡Cuidado, provoca adicción!

AMSTRAD COMMODORE MSX — 395 PESETAS



LA ESPIA QUE ME AMO

La situación es extremadamente delicada, por eso han llamado a James Bond. Junto a la agente rusa Anaya, deberás detener las diabólicas acciones de Karl Stomberg, que no se corta nada...

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 595 PESETAS



LIVINGSTON 2

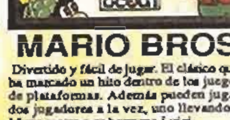
Se escuchan extraños ruidos... La selva guarda sus armas...tigres, leones, tribus de caníbales, los sacerdotes del Templo... Afortunadamente llevas tus armas: látigos, boomerangs y granadas.

AMSTRAD MSX — 395 PESETAS



MARIO BROS

Divertido y fácil de jugar. El clásico que ha marcado un hito dentro de los juegos de plataformas. Además pueden jugar dos jugadores a la vez, uno llevando a Mario y otro a su hermano Luigi.



SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 595 PESETAS



PAK TOTAL

Te lo vas a pasar TOTAL con este pak que recopila cuatro poderosos juegos de acción y combate: COMBAT SCHOOL, TARGET RENEGADE, ARKANOID 2 y PLATOON.

AMSTRAD — 595 PESETAS



PAK ZIGURAT

Supercolección de 4 éxitos de Zigurat: El Misterio del Nilo: juego de acción. Sir Fred: aventura de pantallas. Afteroids: Juego de naves y disparos. Humphrey: divertido y fácil de jugar.

SPECTRUM MSX — 595 PESETAS



PERICO DELGADO

El juego clave de simulación ciclista con diferentes vistas de cada fase, control de avituallamiento, marchas, crono-escalada durísima, perfil de la etapa (para ver los puertos), ciclistas chupaxrueda...

AMSTRAD MSX — 395 PESETAS



PICTIONARY

El juego en el que todos pintan algo. Si estás cansado de marcianitos, ninjas o princesas prueba con PICTIONARY. Basado en el juego en el que hay que acertar pintando. Hasta 4 jugadores.

SPECTRUM AMSTRAD — 595 PESETAS



PIPEMANIA

Un adictivo juego de pensar con rapidez que te puede hacer dormir menos de lo aconsejable. Conecta las tuberías correctamente, pero date prisa, ya que el agua empieza a fluir implacablemente.

SPECTRUM AMSTRAD — 395 PESETAS



RAINBOW ISLANDS

Bub y Bob, los héroes del Bubble Bobble han vuelto, para enfrentarse a los peligros de las islas Rainbow. Pasa los niveles y descubre nuevos coloridos, enemigos y sorpresas inolvidables.

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 595 PESETAS





RICK DANGEROUS 1

Divertido y adictivo juego en el que deberás guiar a un tipo con pretensiones de ser Indiana Jones por plataformas y multitud de pantallas llenas de desafíos, acción y fuertes emociones.

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 595 PESETAS



ROBOCOP

Mitad hombre, mitad máquina, la ley del futuro en tu ordenador. Enfréntate a los asesinos de Delta City. Empiezas sin armamento... pero si consigues las armas llegarás a ser casi invencible.

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 595 PESETAS



SAINT DRAGON

El más potente juego de naves de scroll realizado hasta la fecha: scroll rápido y nítido, buenísimos gráficos, acción trepidante, enemigos de final de fase gigantes y originales. Gran sonido y FX.

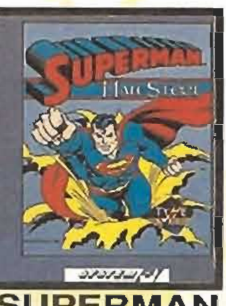
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 395 PESETAS



SUPER WONDER BOY

Atraviesa fases plagadas de monstruos sin igual: anacondas, vampiros sedientos de sangre, hombres de barro, esqueletos aullantes... recogiendo los tesoros, para llegar al dragón Meka y matarle.

SPECTRUM AMSTRAD — 595 PESETAS



SUPERMAN

Todos los super-poderes a tu alcance: Volar, Visión calorífica, Visión telescópica, Superfuerza y Superaliento. Con ellos lucha contra los demonios de Darkseid y contra los demás enemigos.

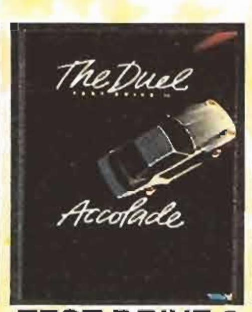
SPECTRUM AMSTRAD MSX — 595 PESETAS



TEMPLOS SAGRADOS

La segunda entrega de la trilogía de CI-U-TAN, iniciada por el famoso COZUMEL. Disfruta nuevas aventuras en las tierras aztecas con esta aventura conversacional en castellano.

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 595 PESETAS



TEST DRIVE 2

Si sueñas con pilotar grandes coches de lujo: Ferrari, Porsche, Lamborginni, lo puedes conseguir. Escenarios en 3D reales, carrera contra reloj o coche. Instrumentación completa hiper-real.

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 395 PESETAS



TETRIS

Sin duda el arcade más jugado en las recreativas de toda la historia. El mítico programa de bloques que van cayendo y que con el cerebro activado al límite hay que ir encajándolos para sobrevivir.

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 595 PESETAS



THUNDERBLADE

¿ Te imaginas sobrevolar New York pilotando un ultramoderno helicóptero de combate, volando a velocidad de vértigo entre los rascacielos ? Una nueva y espectacular visión de arcade total.

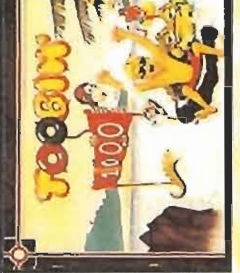
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 595 PESETAS



TIME MACHINE

Abandonado en el tiempo prehistórico, la única manera de volver a tu tiempo es crear tu propio futuro. Usa tu ingenio y destreza entre Pterodáctilos, hombres de la edad de piedra y sorpresa sin fin...

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 395 PESETAS



TOOBIN

¿ Te imaginas pasar un día entero en un parque acuático lleno de divertidas y variadas atracciones ? Lo puedes conseguir con Toobin, un arcade sobrado de dinamismo, acción y color.

SPECTRUM AMSTRAD MSX — 395 PESETAS



PAK TOP BY TOPO 1

Con los 8 primeros hits de TOPO puedes pasar horas y horas de diversión: BUITRE 1, ROCKN ROLLER, WELLS FARGO, SCORE 3020, MADMIX 1, METROPOLIS, TUAREG y BLACKB.

AMSTRAD — 595 PESETAS

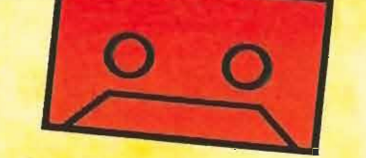


SI YA TE HAS DECIDIDO, NO LO PIENSES MAS. HAZ AHORA TU PEDIDO. ELIGE LA FORMA:

1. POR TELEFONO. LLAMA AHORA AL (91) 304 09 47

2. POR CORREO. ENVIA EL CUPON DE PEDIDO DE LA DERECHA, SIGUIENDO LAS INSTRUCCIONES.

PEQUEÑOS PRECIOS







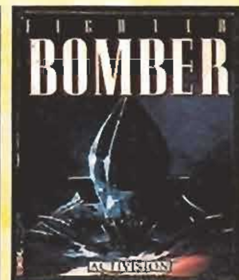
BLOOD MONEY
Con tremendos juegos como este Psygnosis ha conseguido ser considerada la mejor compañía de juegos del momento. Un super arcade de naves y disparos, con grandes gráficos y acción.

COMMODORE — 595 PESETAS



BLOODWYCH
Un sofisticado y complejo juego de ROLE, para los que buscan densas y largas aventuras en su ordenador. Con elementos como hechizos, iconos, visión real 3D, comunicación entre personajes...

AMSTRAD — 595 PESETAS



BOMBER
BOMBER... BOMBARDERO. Cuando se combinan el realismo y la perfección de un simulador y la acción y dinamismo de un arcade, sale un programa como este: complejo, jugable, rentable...

COMMODORE — 595 PESETAS



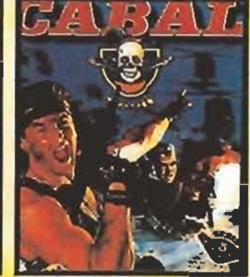
BUGGY RANGER
En el año 2.019, el hombre ha fabricado otras máquinas, que rebelándose invaden y arrasan las ciudades, devastando todo lo que encuentran a su paso. Sólo los Buggy Ranger podeis enfrentaros a ellas.

SPECTRUM AMSTRAD — 395 PESETAS



BUITRE 2
El más completo juego de fútbol, con dos cintas, cada una con un juego independiente. Doble juego: fases de entrenamiento y también fases de simulación de partido y competición.

SPECTRUM AMSTRAD MSX — 395 PESETAS



CABAL
Estás infiltrado en las pobladas líneas enemigas. Partes debilmente armado, pero puedes ir reforzandote consiguiendo mejor armamento para que incluso te enfrentes ante tanques y submarinos.

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 595 PESETAS



CALIFORNIA GAMES 1
Las coloridas pruebas que hacen furor en la costa Oeste de los Estados Unidos: Skate, Surfing, Bicicletas de Trial... Diversión a tope asegurada si eres un fan de los juegos de fases deportivas.

SPECTRUM AMSTRAD — 595 PESETAS



CAPITAN TRUENO
Entre el Capitán Trueno y su objetivo hay demasiados obstáculos: docenas de enemigos, peligros naturales, la magia negra... Pero no estas solo; al pulsar un botón, Crispín o Goliath aparecerán.

SPECTRUM AMSTRAD MSX — 595 PESETAS



CAZAFANTASMAS 2
Cuando parecían en el olvido, son llamados de nuevo para salvar Nueva York de una nueva ola de fenómenos extraños. Guía a los cazafantasmas por 3 secuencias extraídas de la película.

SPECTRUM AMSTRAD — 595 PESETAS



E MOTION
La agilidad mental, los reflejos y un buen control de dedos, serán tus armas en este hipnótico juego de habilidad. Parece simple, chocar bolas del mismo color, pero las variantes te irán atrapando

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 395 PESETAS



FUTBOL MANAGER 2
En el fútbol de hoy casi todo es estrategia. Con este programa podrás fichar jugadores, venderlos, planificar la temporada, alineaciones... Todo esto combinado con acción y con liga.

SPECTRUM AMSTRAD — 595 PESETAS



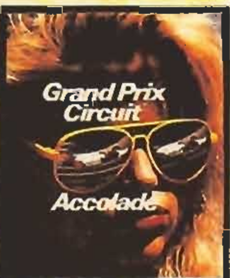
GEMINI WING
La última generación de marcianos clásicos... Defiende nuestra Galaxia con el ala Gémini de las hordas de ingenios que la estan arrasando con furia. Dispara al enemigo hasta partirle el dedo.

SPECTRUM COMMODORE — 395 PESETAS



GHOULS AND GHOSTS
El famoso juego de las máquinas en el que llevas a un caballero que va con su armadura y avanza por tétricos parajes de los que emergen zombies, cuervos y otros seres de maldad sin límite.

SPECTRUM AMSTRAD — 595 PESETAS



GRAND PRIX CIRCUIT
Ponte al volante de un Formula 1. Elige la carrocería: Williams, McLaren, Ferrari... Tambien el circuito: Río, Mónaco, Suzuka... y pisa a fondo el pie en el acelerador. Con efecto y vista real.

SPECTRUM AMSTRAD — 595 PESETAS



HARD DRIVIN 1
El simulador de coches de más fantasía nunca realizado. Con loopings de 360 grados, cambios de rasante, derrapes, puentes levadizos en movimiento. Visión realista en 3D del exterior.

SPECTRUM AMSTRAD — 395 PESETAS



HEAVY METAL
Empieza planeando la estrategia para ocupar el cuartel enemigo. Pero si despues no demuestras valor y destreza, no habrá servido. Trata de combatir y vencer en 3 frentes de combate a la vez.

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 395 PESETAS



HOSTAGES
Debes liberar la Embajada. Coloca a tus francotiradores sin ser vistos. Entra, protegido por ellos, al edificio. Libera con vida a los rehenes. ¡ Mide cada paso que des ! Hay trampas ocultas.

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 595 PESETAS



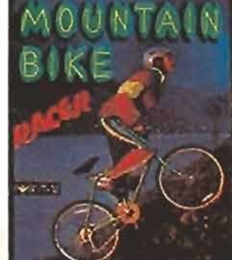
INDIANA, ULTIMA CRUZADA
Para lucir con honra el sombrero y el látigo de Indiana, tendrás que demostrar tu valor en las cuevas de Colorado, en las trampas mortales del Templo Sagrado y en los demás escenarios del film.

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 595 PESETAS



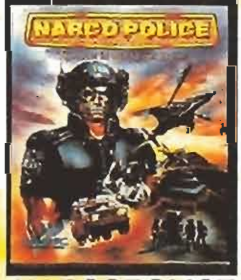
MORTADELO 2
Debido al profesor Bacterio, una gallina se ha comido un microfilm con los resultados de la próxima quiniela. La TIA les envía a recuperarlo. Pero ellos desconocen los nuevos poderes del ave.

SPECTRUM AMSTRAD MSX — 595 PESETAS



MOUNTAIN BIKE
Si te gusta la naturaleza, te gustará también la bicicleta de montaña. Con este simulador de acción podrás disfrutar de este ecológico deporte al aire libre. Tú en equilibrio con tu Mountain Bike.

SPECTRUM AMSTRAD MSX — 395 PESETAS



NARCOPOLICE
En el siglo XXI los policías están equipados con modernos adelantos en armamento, pero los narcotraficantes también. Destruye las plantas de elaboración de la coca... si sigues vivo.

SPECTRUM AMSTRAD MSX — 595 PESETAS



NINJA SPIRIT
Lucha con espadachines ninja, Samurais, Ninjas gigantes, místicos bombres cometa, lobos y mosqueteros. Recorre pasarelas, pantanos, cavernas... Trepa por rocas, escarapelas... Evita el gas venenoso.

SPECTRUM AMSTRAD — 395 PESETAS



NINJA WARRIORS
Del juego original de las máquinas de monedas de TAITO. Controla y lucha con... dos poderosos robots-ninja. Podrás combatir solo o aliado con un amigo, manejando un robot cada uno.

SPECTRUM AMSTRAD — 395 PESETAS



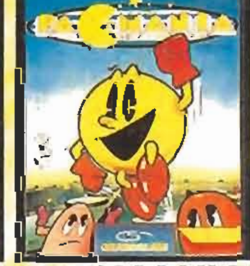
OPERATION THUNDERBOLT
LLega la segunda parte del violento OPERATION WOLF. Con más acción y lo que es más increible... ¡mejores gráficos! A veces la violencia es la única solución... ¡ y tú debes solucionarlo !

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 595 PESETAS



P - 47
Conversión del arcade de Jaleco, en el que llevas un avión con el que tienes que disparar a lo largo de 8 fases. Armas múltiples. Ataque en tierra, mar y aire. Scroll horizontal. Acción continua.

AMSTRAD — 395 PESETAS



PACMANIA
Vuelve PAC MAN y ahora en 3D. Acosado por los fantasmas en excitantes niveles en 3D, recorre con él un mundo mágico y lleno de acción y color. El clásico reforzado con nuevos efectos.

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 395 PESETAS

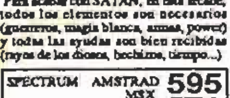


PAK LO MEJOR DE DINAMIC
Seis auténticos juegazos de DINAMIC, que han hecho historia: GAME OVER, ARMY MOVES, FREDDY HARDEST, TURBO GIRL, PHANTIS y FM BASKETBALL.

SPECTRUM AMSTRAD MSX — 595 PESETAS



SATAN
Para acabar con SATAN, en este arcade, todos los elementos son necesarios (guerreros, magia blanca, armas, power) y todas las ayudas son bien recibidas (rayos de los dioses, hechizos, tiempo...)



SPECTRUM AMSTRAD MSX — 595 PESETAS



SENDA SALVAJE
Si buscas la acción y la emoción. Si buscas espectaculares y cuidados gráficos. Si buscas una presentación espectacular, package, doble carga... Vive una aventura de búsqueda con él.

SPECTRUM AMSTRAD MSX — 395 PESETAS



SHINOBI
SHINOBI reúne toda la acción de las luchas orientales, en esta conversión de SEGA. Velocidad de brazos, fuerza en las piernas y el más completo arsenal ninja para que te enfrentes al reto.

COMMODORE MSX — 395 PESETAS



SILK WORM
Pura acción de combate. Ni un segundo de tregua. Con el moderno helicóptero de destrucción, recorre los niveles y aniquila con tus distintas armas los campamentos enemigos y sus ingenios.

AMSTRAD COMMODORE — 395 PESETAS



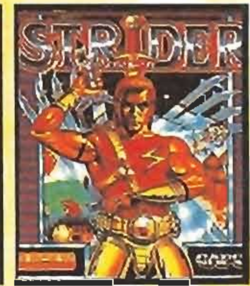
SIRWOOD
A cada paso que damos, un nuevo peligro nos acecha en esta videoaventura de acción: un nuevo conjuro que destruir, una nueva magia que neutralizar. Vive ambientes de heroismo y leyenda.

SPECTRUM AMSTRAD MSX — 595 PESETAS



SOVIET
La conflictiva situación en la Union Soviética ha estallado. Combate con poder cotra los rebeldes. Con un vehículo acorazado debes recorrer zonas urbanas como Baku, Vilnius, Latvia...

SPECTRUM AMSTRAD MSX — 595 PESETAS



STRIDER 1
Uno de los arcades más premiados de Capcom. Infíltrate en la armada rusa y destruye sus armas y posiciones secretas. Lucha ante monstruos soviéticos creados en secreto, de increible tamaño y fuerza.

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 595 PESETAS



STRIP POKER 2
Elige a tu chica favorita y ve a por ella. Pero juega tus naipes lo mejor que sepas ya que ella no se va a dejar ganar con facilidad, e incluso se tirará faroles para arruinarte si te descuidas.

SPECTRUM AMSTRAD MSX — 595 PESETAS



SUPER SKRAMBLE
¡Acepta el desafío de la prueba de moto cross mas emocionante! Durísimos terrenos, empinadas colinas, arroyos, camiones y filas de coches para saltarlos. Regula la velocidad, el freno y el cambio

SPECTRUM COMMODORE — 395 PESETAS



TURBO CUP
El mejor programa de conducción deportiva. Experimenta la sensación de derrape al entrar pasado en una curva. Competencia en carrera a la que hay que rebasar. Dificultad progresiva.

SPECTRUM AMSTRAD — 395 PESETAS



TURBO OUT RUN
Siente la fuerza del turbo del Ferrari Testarrosa de las recreativas. Ahora puedes disfrutar de más velocidad, nuevos escenarios, coches de policía, ciudades con atascos, hielo, nieve...

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 595 PESETAS



TURRICAN 1
Con tu poderoso Warrior Astral vas a recorrer trece niveles diferentes totalmente, vas a cruzar más de tres mil pantallas de acción, te vas a enfrentar a más de 50 alienígenas destructivos...

SPECTRUM AMSTRAD — 595 PESETAS



VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA
La gran aventura, clásico de la novela, en tu ordenador gracias a TOPO. El mundo subterráneo de Julio Verne plasmado al detalle: interior del volcán, ríos de lava, monstruos del subsuelo...

SPECTRUM AMSTRAD — 395 PESETAS



VIGILANTE
Cuando la ley se tambalea, el gran VIGILANTE prevalece. En el caos más total, con bandas criminales, punks, hordas de delincuentes... confiamos en él, es nuestra última esperanza.

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 595 PESETAS

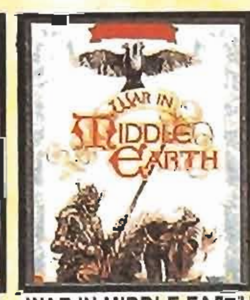


PAK VITAMINAS
PAK de Cuatro arcades: 1943: Juego de disparos y scroll. STREET FIGHTER. Lucha callejera. ROAD BLASTERS. De coches y tiros. BIONIC COMMANDOS. De fases.

AMSTRAD COMMODORE — 595 PESETAS

WANDERER 3D
Una nueva experiencia en aventuras espaciales. Incluye unas gafas tridimensionales, especiales, para ser usadas con el juego, excepto en versión Commodore. ¡Atrévete a sentir lo nuevo!

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 395 PESETAS



WAR IN MIDDLE EARTH
La secuela de la obra El Señor de los Anillos. Una aventura a través de bosques, con hobbits, jinetes, magos, anillos, fantásticos elfos, hechizos malignos o benignos, conjuros...

SPECTRUM MSX — 395 PESETAS



X - 15
Tu X - 15 ha sido equipado de manera sobresaliente para cumplir las misiones a las que has sido destinado. La misión Alfa no puede esperar. Pilota un ingenio que tardarán todavía años en ser fabricado

COMMODORE — 395 PESETAS

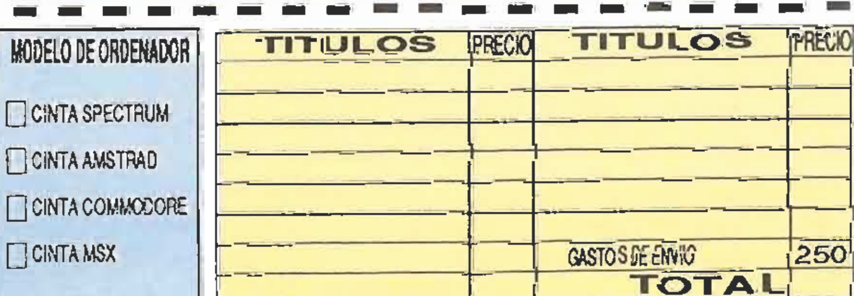
RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A:

TELEJUEGOS
AP. DE CORREOS 23.132
MADRID

FORMA DE PAGO: CONTRARREMBOLSO.
Sí, deseo recibir contrarreembolso (pagandolos al recibir el paquete) los juegos que les indico en este cupon de pedido.
NO MANDE DINERO POR ADELANTADO

NOMBRE ____
APELLIDOS ____
DOMICILIO ____
POBLACION ____
PROVINCIA ____ CODIGO POSTAL ____
TELEFONO ____
NUMERO DE TELECLIENTE ____ (si aun no eres TELECLIENTE poner NUEVO)

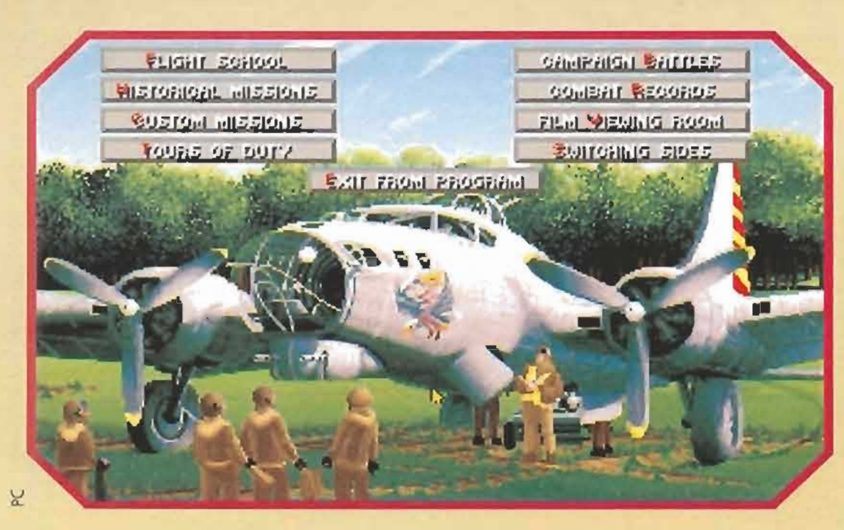
MODELO DE ORDENADOR
- [ ] CINTA SPECTRUM
- [ ] CINTA AMSTRAD
- [ ] CINTA COMMODORE
- [ ] CINTA MSX



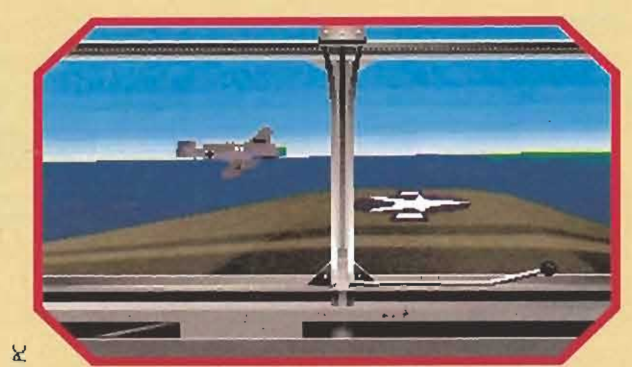
TITULOS	PRECIO	TITULOS	PRECIO
		GASTOS DE ENVIO	250
		TOTAL	



LA CONQUISTA DE EUROPA



Por fin llega a nuestras pantallas «Secret Weapons of the Luftwaffe», uno de los programas más esperados de Lucasfilm, tras el gran interés que despertó entre los usuarios «Battle of Britain», su anterior simulador. Ahora realizamos un viaje atrás en el tiempo para poder sentir en nuestra propia piel los momentos cumbres de la Segunda Guerra Mundial.


Podrás mirar por la ventanilla para ver si tu enemigo está cerca y trazar la técnica para derribarle.


Los relojes, aunque son muchos, también son muy útiles para no acabar con tus ilusiones por tierra.


Desde la torreta del artillero deberás apuntar lo mejor posible y disparar sólo en el momento apropiado.



Ya eres un americano. Elige ahora el avión con el que mejor te desenvuelvas en el aire.



En la sala de vídeos podrás fijarte en tus fallos para mejorar o en las estrategias enemigas, para evitarlas.



Justo en el momento apropiado deberás soltar tus bombas para hacer blanco y concluir tu misión.

- **LUCASFILM**
- Disponible: **Pc**
- V. Comentada: **Pc**
- T. Gráficas: **TANDY, EGA VGA, MCGA**

De nuevo, nos encontramos ante un programa con grandes posibilidades en el que podremos desde elegir entre nueve aviones diferentes, a construir nuestras propias misiones, crear la tripulación adecuada, escoger un nivel de dificultad acorde con nuestra experiencia en el combate, grabar en vídeo los triunfos o derrotas para recrearnos en ellas, pasando por bombardear ciudades y sentirnos realmente apurados a los mandos de la nave, mientras vemos como una de las alas de nuestro avión está envuelta en humo...

A partir del año 1942 las bases aéreas americanas eran numerosas en Gran Bretaña. Era la zona más cercana a la Europa ocupada. La RAF y la Eighth Air Force se unieron para llevar a cabo una de las campañas más sangrientas y decisivas de la Segunda Guerra Mundial: acabar con el poderío Alemán y con todo lo que eso lleva consigo. Bombardearían a la población civil para bajar la moral de los ciudadanos, destruirían la industria alemana, pulverizarían las líneas ferreas para evitar el transporte de armamento o tropas, en defintiva pondrían todos los medios a su alcance para conseguir su objetivo.

Pero Hitler no iba a quedarse quieto. Así comenzó la construcción de las «Armas Secretas», aviones con un grado de adelanto tecnológico bastante superior al de sus enemigos. Naves propulsadas con motores a reacción y cohetes alimentados por combustible sólido o líquido. Era lo que Alemania necesitaba para frenar los devastadores ataques de las fuerzas aliadas.

Diversidad de naves

A pesar del nombre con el que el juego está bautizado, tú podrás encarnar el papel de piloto americano o bien el de aviador nazi. Una vez que te decidas, tus mandos te darán la posibilidad de volar en diferentes aviones.

En el lado de los americanos podrás elegir entre cuatro naves: los Mustang, P51B y P51D, el P47 Thunderbolt y la famosa fortaleza volante B17 Bomber. Alemania te ofrecerá por el contrario los famosos Messerschmitt BF109 G, ME262 JET y el ME163 KOMET. Como novedad en el bando alemán se incluyen dos aviones que por su retraso en la fabricación no llegaron realmente a intervenir en el conflicto, pero que si lo hubiesen hecho quiza podría haber llegado a cambiar el desenlace de esta guerra.

A ti se te abre la oportunidad, 50 años después, de descubrir si efectivamente hubiese sido decisiva su intervención o por el contrario el destino alemán ya estaba escrito. Son el Focker Wulf FW190 A y el Gotha GO229 Ala Volante.

Algo más que un simulador

El juego no es, como alguno podéis pensar en principio, un típico simulador de vuelo. Las numerosas opciones que trae consigo así lo demuestran. Una de ellas es la llamada escuela de vuelo. Aquí podrás aprender a volar cualquiera de los aviones, a la vez que comprendes el funcionamiento de las ametralladoras y aprendes a soltar bombas en el momento apropiado. Durante la clase no te puede suceder nada malo, incluso estarás rodeado de aviones enemigos, que sólo realizarán una misión de blancos móviles y nunca te dispararán. Aprende a manejar los aparatos, leer el mapa, maniobrar precipitadamente e incluso a saltar en paracaídas.

Si ya eres un maestro de la aviación y lo que quieres es jugarte el cuello, pasa al punto del menú titulado Misiones Históricas donde el riego y lógicamente también la emoción aumentan considerablemente.

Dependiendo del avión escogido y por supuesto del bando en el que militas, se te ofrecerán muchas misiones diferentes que son totalmente verídicas que sólo tú vas a poder a cambiar con tus actuaciones en la batalla. Deberás atacar Berlín, o defenderlo, destruir una fábrica de armas, defender ciudades, bombardear bases aéreas, etc...

Si ya llega un punto en el que tu ordenador no puede derribarte, puedes también crear tus propias misiones con el Constructor de misiones. Marcarás los objetivos a destruir, las tripulaciones de cada avión, los tipos de naves que participarán, y todo ello dentro de la más estricta realidad. Sólo tienes que observar los mapas e imaginar cuáles serían los blancos más interesantes a destruir.

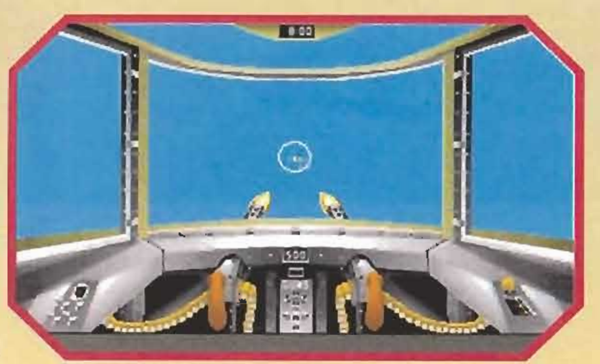


Varios puntos de vista te permitirán ver con detalle lo que ocurre a tu alrededor.



La vida de éste «Secret Weapons» es prácticamente ilimitada, ya que permite diseñar nuevas misiones.

Salta en paracaídas cuando te veas en una situación límite. Sólo te caerá un rapapolvos de tu oficial superior.



Entre todas las misiones es mejor escoger aquella que realmente se ajuste al nivel del jugador.



Aunque en principio podría pensarse que la dificultad de manejo es muy elevada, nada más lejos de la realidad.

Fácil manejo

Una vez sentado frente a los mandos del avión, tendrás ante ti un gran número de relojes, palancas y botones. Ningún avión es igual a otro, pero todos tienen la misma instrumentación y sólo tendrás que aprender en cada uno de ellos dónde están situados. Flaps, altímetro, brújula, tren de aterrizaje, botón del piloto automático, expulsión de tu asiento, etc...

Entre todos los mandos, tienes una cámara de vídeo, que podrás conectar cuando quieras y para grabar lo que quieras. La sala de vídeo, para poder visionar tus películas, está abierta a cualquier hora e incluso podrás visitarla durante el vuelo. Es muy práctico, para observar cómo y por qué te derribaron. Esto lo podrás hacer desde tres puntos de vista diferentes.

Cuando vas volando puedes seguir con la vista a tus aviones vecinos solamente con mover la cabeza en la dirección deseada, cosa que consigues con sólo tocar las teclas apropiadas.

Pilotar un B17 Bomber es una experiencia digna de ser vivida. Tendrás que coordinar a tus artilleros en sus torres de ametralladoras, tus pilotos en la cabina de control, y a tu bombardero en la sala de bombas. Las torretas son cinco y no te puedes imaginar con que frecuencia te moverás de una a otra, mientras intentas derribar a algún caza alemán.

Una de las novedades de este simulador, es la posibilidad de volar en formación y dirigirla tu mismo. Son muchas los diferentes formas de volar y todas ellas te vendrán explicadas en el completo manual/libro en español que te darán con tu juego.

En definitiva es un simulador muy curioso, no sólo por la gran versatilidad de modelos que tiene, sino por la posibilidad de jugar tu propia batalla. Para el efecto realista que consigue, su manejo es uno de los más fáciles que puedas encontrar y su poder de enviciarte, enorme...

M. G.L.





Sentado ante los mandos de tu avión te sentirás como si frente a un aparato real estuvieras, gracias al gran realismo del programa.



El armamento de tu avión depende del modelo que hayas escogido para enfrentarte a tu objetivo.



4D SPORTS BOXING
4D Sports Boxing te introduce en lo más reñido de la pelea con unos gráficos poligonales sorprendentemente reales.
Diseñado y simulado en base a movimientos humanos reales, 4D Sports Boxing es la simulación deportiva más precisa jamás creada.
Disponible en : PC
AIR COMBAT
SIMULADOR DE COMBATE DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL
• 50 misiones históricas extraídas de 3 épocas distintas
• 6 cazas de élite para pilotar
• 18 aviones enemigos
• Niveles de habilidad desde amateur hasta experto
• Ventanas de ayuda en la pantalla
Disponible en: PC
WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER
Escoge tu país entre 24 selecciones internacionales y elige los 11 jugadores de tu equipo que jugarán durante el campeonato.
Ganar no será fácil: te enfrentas con los mejores equipos del mundo y todos saldrán al campo con ánimo de llegar a la final y alzarse con el triunfo.
Disponible en: C-64, SPECTRUM, AMSTRAD, AMIGA, ATARI y PC
4D SPORTS DRIVING
4D Sports Driving te permite zambullirte en la pista de entrenamiento más asombrosa jamás creada y con los coches mejores y más rápidos construídos en la industria del motor. Este es el campo de pruebas definitivo en el que podrás probar estos supercoches hasta su total destrucción.
Disponible en : PC
MIGHTY BOMBJACK
Los Mighty Brothers lucharon con valentía frente a Belcebú y fracasaron. Jack, el más joven de todos los hermanos, debe restablecer la paz y el orden en el mundo. Necesita tu ayuda.
Disponible en : C-64, AMIGA, ATARI y PC
UUKRUL
Tienes que encontrar el oscuro corazón del diabólico Uukrul. En tu búsqueda, vas armado con poderes mágicos, oraciones, hechizos y armas. Te verás desafiado por monstruos ... rompecabezas dificilísimos y salvajes ¡hasta que finalmente te enfrentes al mismísimo Uukrul!
Disponible en: PC
Broderbund
MINDSCAPE
ELECTRONIC ARTS
elite
DRO SOFT
Moratín 52, 4º drcha. - 28014 Madrid
Telf (91) 450 89 64

3D CONSTRUCTION KIT

¿Has oído hablar alguna vez de la técnica "freescape"? ¿Recuerdas juegos como «Driller», «Dark side», «Total Eclipse» y «Castle Master»? Si es así, probablemente habrás deseado en algun momento tener en tus manos el poder de crear tus propios mundos geométricos y moverte por ellos con entera libertad. Ahora Incentive Software, creadora de este revolucionario sistema de animación y de los juegos que han hecho uso de él, te proporciona una excelente herramienta con la que, sin ningún conocimiento de programación, puedes diseñar tus propios juegos en "freescape".

LOS INCONTABLES MUNDOS DE DOMARK

Nos encontramos ante un programa muy especial que se aleja por completo de los que solemos comentar en esta sección. «3D Construction Kit» no es un juego sino todo lo contrario: un creador de juegos con el que puedes diseñar el escenario de tus sueños y grabarlo en un formato independiente e incluso comercializable.

Herramientas de este tipo no son nuevas en el mundo del software. Los programas creadores de juegos, aunque en breve número, existen desde hace bastantes años. Ahora nos vienen a la mente el «3D Game Maker», con el que era posible crear juegos tridimensionales que emplearan la famosa técnica "filmation", el «Advanced pinball construction set» para diseñar juegos de pinball, y sobre todo los famosos "parsers" como «Quill» o «PAWS» dedicados a la creación de aventuras conversacionales.

Los años no pasan en balde, y el programa que vamos a comentar seguidamente supera con creces a los antes mencionados. En primer lugar, dispone de un entorno de trabajo extremadamente intuitivo para el usuario pues es posible acceder a todas sus funciones mediante el uso del ratón, bien empleando los menús desplegables o los iconos situados en la parte inferior de la pantalla. Pero, lo que

AMIGA

Un completo "parser" es el que nos permitirá asignar valores a todos los objetos incluidos en nuestro juego.

AMIGA

Crear objetos con el «3D Construction Kit» es tan fácil como "pinchar" con el cursor en uno de los iconos.

AMIGA

Con la opción "ir a área" podremos alcanzar cualquier zona del juego para examinarla y modificar sus objetos.

AMIGA

Gracias al editor podremos observar cualquier zona desde el ángulo de visión que consideremos más interesante.



AMIGA

Como podéis ver es posible crear, a base de formas geométricas, casi cualquier escenario, incluso uno así de exótico.

es aún más importante, todas las operaciones tienen un inmediato reflejo visual. Cuando movemos un objeto desde su lugar original, cambiamos su tamaño o le asignamos nuevos colores la pantalla refleja la nueva disposición de éste en su entorno y podemos comprobar inmediatamente si el resultado obtenido es el esperado. Cualquier error puede ser corregido fácilmente y diseñar nuevos objetos consiste en un sencillo proceso de tanteo que hace que utilizar este programa sea tan fácil y divertido como un juego, como uno de los miles de juegos que podemos crear con él.

CONCEPTOS BASICOS

La unidad básica de espacio se denomina "área", y equivale a lo que en otros juegos llamamos pantalla o habitación. Por tanto un área es un recinto en tres dimensiones con unos límites definidos por el usuario dentro del cual podemos movernos con total libertad.

Las áreas pueden tener "entradas", puntos definidos por tres coordenadas en las que puede situarse el observador en un momento dado. Al crear un nuevo área, el programa, automáticamente coloca una entrada en el centro de la misma, pero nosotros podemos optar por borrar esa entrada si no la necesitamos o bien crear otras nuevas. Como veremos más adelante, existe un comando para trasladar al jugador a una entrada cualquiera de un área cualquiera.

En las áreas podemos diseñar y colocar "objetos". Solamente disponemos de una serie de formas geométricas simples (cubo, pirámide, rectángulo, triángulo, línea, etc.) pero cualquiera de ellas puede ser colocada en cualquier punto del área y, lo que es más importante, ampliada o reducida desde cualquiera de sus ejes para dotarle de un tamaño y forma definido.

Combinando esas formas geométricas simples es posible crear objetos más complejos y, si lo deseamos, unir todos los objetos que forman uno mayor para dotar a este último de una entidad propia y poder manipularlo.

La interacción entre el jugador y su entorno se realiza mediante "condiciones", y para crearlas disponemos de un lenguaje de programación que, mediante sencillas órdenes, nos permite decidir los acontecimientos que tendrán lugar en nuestro universo particular si se cumplen determinadas acciones.

Las condiciones son básicamente de tres tipos. Las "generales" se ejecutan en cada ciclo de animación independientemente de la situación del jugador. Una de estas condiciones generales puede ser marcada como condición "inicial" y solamente se ejecutará una vez al comienzo de cada partida.

Las condiciones "de área" se ejecutan también en cada ciclo, pero únicamente si el jugador se encuentra en el área especificada. Las condiciones "de objeto" son tal vez las más importantes y se ejecutan cuando el jugador interacciona con un objeto, básicamente cuando choca contra él, dispara contra él usando el botón izquierdo del ratón o lo activa con el botón derecho.

Finalmente nos queda hablar de las "animaciones". Al igual que las condiciones, están compuestas por comandos del lenguaje de programación mencionado. Son específicas de cada área y se activan desde una condición, momento en el que comienzan a cumplir su objetivo, casi siempre realizar animaciones de uno o varios objetos.

OTROS CONCEPTOS

Los "instrumentos" permiten reflejar diversos parámetros del juego a medida que éste transcurre, y equivalen a los famosos indicadores de tiempo, energía, puntos o vidas de otros programas. Cada instrumento es definido como numérico, gráfico o texto y se le asigna un tamaño y lugar en la pantalla y, con los comandos adecuados desde procesos condicionales, es posible imprimir números o textos en ellos e incluso crear indicadores gráficos para mostrar como barras parámetros tan importantes como tiempo o energía.

Para que los instrumentos tengan una digna presentación en la pantalla es posible utilizar un programa de dibujo para crear lo que el programa llama "borde", es decir, una imagen estática que servirá como marco de la acción. Esta imagen debe ser grabada en un formato standard (en el caso del Atari y el Amiga como una pantalla de 320x200 pixels y 16 colores) para que pueda ser importada sin problemas y es posible diseñar tanto el tamaño como la colocación de la ventana en la que transcurrirá la acción principal para que encaje en el borde.

A la hora de grabar nuestro trabajo es posible salvar objetos específicos o bien el juego completo como datos que podremos cargar después. Una de las facetas más interesantes del programa es que nos permite guardar en disco nuestro juego de forma que funcione sin necesidad del editor ocupando además bastante poco espacio en el diskette, e incluso es posible añadirle sonidos digitalizados importados desde otros programas.

MANOS A LA OBRA

La mejor forma de aprender es la práctica, y a continuación vamos a intentar mostraros cómo funciona este apasionante programa creando un pequeño juego que, de escaso interés en sí mismo, puede servir como guía para que vosotros podáis diseñar otros infinitamente mejores.

Nuestro juego consta únicamente de tres áreas y transcurre en un escenario que intenta imitar la editorial donde realizamos Micromanía. El objetivo es simplemente, en el papel de un redactor despistado que se ha quedado encerrado en el edificio, salir al exterior a través de la puerta principal. Dicha puerta se encuentra cerrada y nuestro héroe tendrá que utilizar objetos situados en otras salas para conseguir volver a su casa.

La resolución del juego es más o menos como sigue. El primer área es el hall de la editorial, donde hay unas escaleras que conducen a la redacción, una puerta cerrada que lleva a la sala de espera y una puerta acristalada que debe ser abierta para salir del edificio.

Tras activar el pomo de la puerta que lleva a la sala de espera ésta desaparece y podemos acceder a una habitación más pequeña en la que hay una mesa sobre la cual encontraremos un disco de ordenador. Este debe ser recogido activándolo con el botón derecho del ratón, y no debemos disparar sobre la mesa o el diskette pues de hacerlo los destruiríamos. Con el disco en nuestro poder podemos regresar al hall y desde allí subir las escaleras que llevan a la redacción. En ella hay tres grandes mesas y sobre una de ellas un ordenador, y como poseemos el disco basta con activarle para que comience a elevarse sobre la mesa y desactive la protección de la puerta principal. Si regresamos al hall y disparamos sobre la salida conseguiremos destruirla, y el juego se dará por concluido al atravesar la puerta.

PRIMER AREA

Si no lo has hecho ya, selecciona la opción "Borrar todos" del menú "Fichero" para asegurarte de que la memoria está limpia. A continuación escoge "Crear área" del menu "Area" y, en la opción "Listar globales" del menú "Objeto", selecciona los seis objetos de la lista para crear las paredes, el techo y el suelo del que será el hall de la editorial.

Los globales son objetos que se encuentran en el área cero (creada automáticamente por el editor para cada nuevo juego) y



Podremos modificar a nuestro gusto todos los polígonos que forman las estructuras complejas de los objetos de la aventura que hayamos creado.

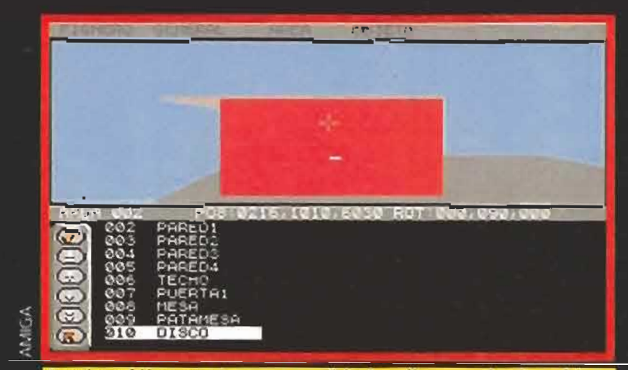


Usando los diversos menús de opciones es posible ambientar las pantallas de tal forma que simulen el día, la noche o la iluminación artificial.

UN REDACTOR



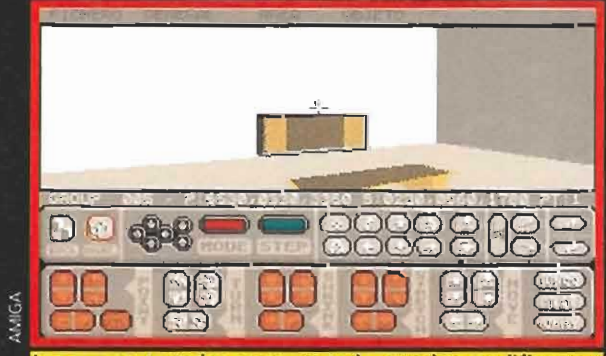
Una enorme cristalera es uno de los objetos de relleno creados para ambientar la redacción de la revista.



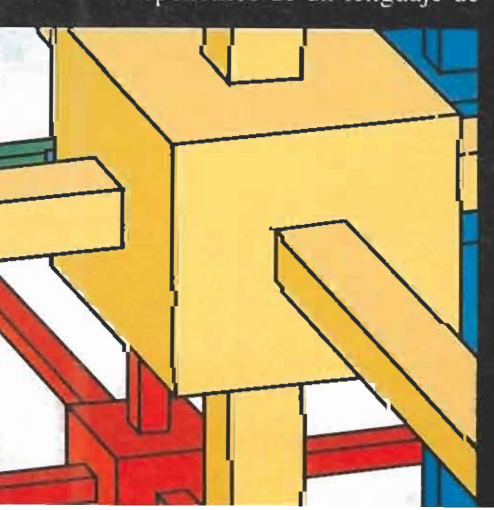
Aquí podéis ver cómo es posible localizar cualquier objeto de los existentes en cada zona. Hay un disco en el cajón.



¿Qué colores creéis que le viene mejor a uno de los escalones de la redacción? Hay muchos para elegir.



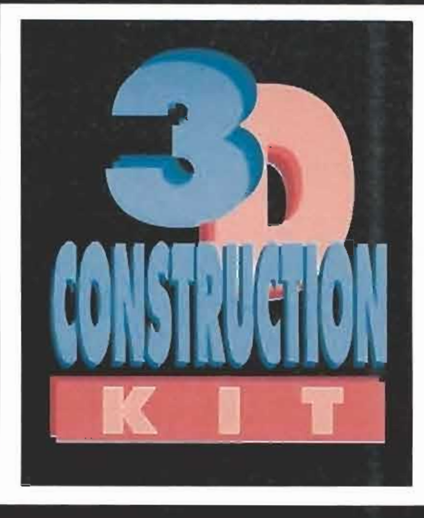
Las mesas, tratadas como un todo, pueden modificarse y trasladarse de un lugar a otro sin problemas.



Aunque hayamos cometido el error de dejar que nos matasen siempre es posible, desde el editor, volver a cargar el juego salvado y examinarle de nuevo.



«3D Construction Kit» viene acompañado por una larga e interesante serie de objetos-ejemplo. Incluso una representación del "Columbia".



pueden ser empleados en cualquier otro área usando muy poca memoria. Asimismo, en cada nuevo área el programa crea automáticamente un cubo (cuboid 001) para formar el suelo, y dado que en este caso no lo necesitamos podemos borrarlo con la opción "Borrar objeto" del menú "Objeto".

En primer lugar vamos a crear las escaleras que comunicarán con la redacción. En la opción "Crear objeto" del menú "Objeto" (de la cual existe un icono en el panel inferior que realiza la misma función) aparece la lista de objetos disponibles y escogemos un cubo que aparecerá acto seguido ante nuestros ojos. La labor delicada viene con la opción "Editar objeto" del menú "Objeto" (o su icono correspondiente) pues ahora disponemos de una serie de iconos que sustituyen momentáneamente a los anteriores con los cuales debemos aplanar el cubo y alargarlo en horizontal hasta darle la apariencia de un escalón. Tras colorearlo con la opción "Color" del menú "Objeto" procedemos a copiar el escalón que acabamos de editar para crear otros seis iguales. Ahora los editamos uno a uno para moverlos hasta que adquieran la forma de una escalera que sube primero cuatro peldaños y luego gira hacia la derecha otros tres.

Ahora es buen momento para crear los huecos de las tres puertas que comunicarán con otras áreas. El primero se coloca en la pared opuesta a las escaleras y consta simplemente de un rectángulo que primero es creado ("Crear objeto") y luego desplazado y modificado hasta darle la forma de una puerta ("Editar objeto"). Finalmente debemos pintarlo de negro y, mediante la opción "Atributos" del menú "Objeto", cambiar su estado inicial a invisible pues deseamos que el hueco de la puerta no se vea al comienzo del juego.

Repetimos el proceso con otros dos huecos, uno más grande para la salida al exterior y otro para comunicar con la redacción en los escalones. El primero debe ser ajustado también como invisible. Vamos a crear ahora la puerta que cubrirá el hueco que conduce a la sala de espera. Para ello seleccionamos un nuevo cubo y lo editamos para darle un grosor mínimo y las mismas dimensiones que el hueco sobre el cual debe encajar, colocándolo frente a él. El pomo de la puerta será un nuevo objeto, un rectángulo que debemos reducir y colocar en su lugar sobre la hoja de la puerta. Coloreamos el pomo de un color y la puerta de otro.

El último objeto de esta habitación es la puerta acristalada que cubre la salida al exterior. Consiste también en un nuevo rectángulo al que damos las dimensiones del hueco que debe cubrir y que luego será coloreado de azul. Hemos terminado con los objetos, y ahora debemos crear las conexiones con otras áreas.

Para ello nos colocamos frente a la puerta que conduce a la sala de espera y, de espaldas a ella, tal como veríamos el hall si entráramos en él desde dicha sala, seleccionamos "Crear entrada" del menú "Area". La misma labor se realiza con la puerta de la redacción, en lo alto de las escaleras, con lo que ya son tres (una en el centro creada automáticamente por el programa y dos creadas por nosotros) las entradas a este área. Ahora llega el momento de crear las condiciones por las cuales reaccionarán los objetos del entorno ante nuestras manipulaciones.

Vamos a crear condiciones para los siguientes objetos: el hueco de la puerta que conduce a la sala de espera (en nuestro ejemplo objeto 1), el pomo de la puerta (3), el cristal que cubre la salida al exterior (4), el hueco que conduce a la redacción (12) y el hueco que conduce al exterior (13). Estos números serán utilizados en las condiciones que pasamos a describir, pero pueden ser distintos según el orden en el que vayan siendo creados los objetos.

Escogemos la opción "Crear condición" del menú "Objeto" y seleccionamos el objeto 1. Aparece la pantalla en blanco del editor de condiciones y tecleamos los siguientes comandos:

```
IF COLLIDED?
  THEN GOTO (1,2)
ENDIF
```

Esta secuencia de comandos asegura que, cuando choquemos contra el hueco de la puerta, seremos trasladados a la entrada 1 del área 2. Aún no ha sido creada, pero el área 2 será la sala de espera y su entrada 1 se encontrará tras la pared, tal como veríamos el nuevo área al atravesar el hueco de la puerta. El objeto 3, el pomo, pone las cosas un poco más complicadas:

```
IF ACTIVATED?
  THEN
    VIS (1)
    INVIS (2)
    INVIS (3)
    SOUND (3)
ENDIF
```

Al activar el pomo de la puerta con el botón derecho del ratón (siempre que nos encontremos lo suficientemente cerca) el objeto 1 (el hueco situado trás la puerta) se hará visible y, tras un breve sonido, tanto la hoja de la puerta como el pomo (objetos 2 y 3) se harán invisibles, permitiendo el acceso a la sala de espera. El cristal de la puerta exterior es más difícil todavía:

```
IF SHOT? AND VAR=? (1,V31)
  THEN
    INVIS (4)
    VIS (13)
ENDIF
```

Aquí exigimos una doble condición, que el jugador dispare contra el cristal usando el botón izquierdo del ratón y que la variable 31 contenga un uno. Sólo en ese caso el cristal se hará invisible y quedará a la vista el hueco situado tras de él. El programa dispone de 256 variables numeradas de 0 a 255.

Las 30 primeras están reservadas para el sistema y contienen información tan valiosa como las coordenadas del jugador, la situación del puntero del ratón en el momento de un disparo, el área actual, etc. Las demás están a disposición del usuario y, a excepción de la número 255 que puede ser usada para contener el record, se ponen siempre a cero al comienzo de una nueva partida. En nuestro ejemplo, esta secuencia de comandos garantiza que el cristal sólo podrá ser destruido de un disparo cuando la variable 31 valga 1.

Dado que las variables 30-254 se ponen a cero en cada partida, habrá que realizar acciones previas. El hueco que conduce a la redacción posee una condición muy similar al objeto 1, conduciendo esta vez no a la entrada 1 del área 2 sino a la entrada 1 del área 3:

```
IF COLLIDED?
  THEN GOTO (1,3)
ENDIF
```

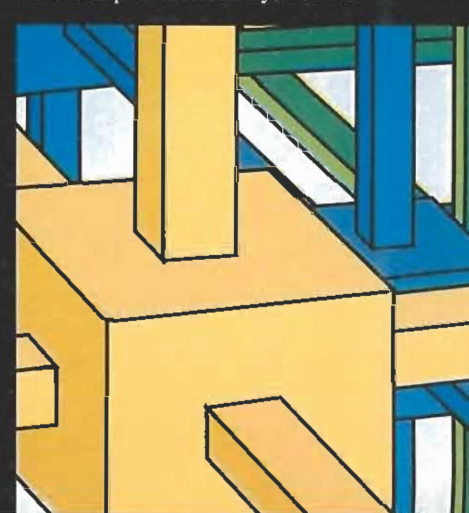
Finalmente, el hueco que queda libre al destruir el cristal posee la siguiente condición:

```
IF COLLIDED?
  THEN ENDGAME
ENDIF
```

Estos comandos hacen que cuando el jugador atraviese el hueco de la puerta que conduce al exterior comience una nueva partida. Hemos incluido este ejemplo para simplificar, pero estamos seguros de que los finales de vuestros juegos serán mucho más espectaculares.

SEGUNDO AREA

Debe ser creada con "Crear área" del menú "Area". Borramos la entrada creada automáticamente por el editor y, sin em-



ENCERRADO



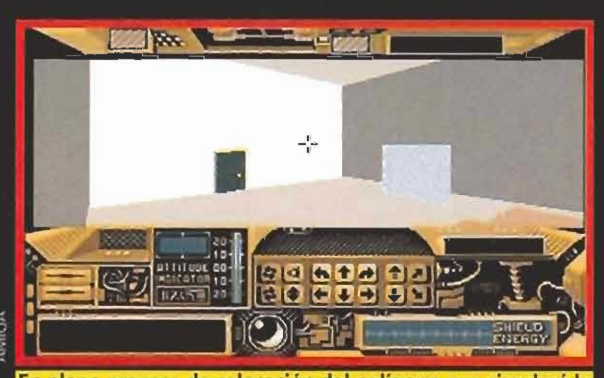
El juego está siendo probado, el borde de la pantalla es el estándar del programa, podremos crear el que queramos.



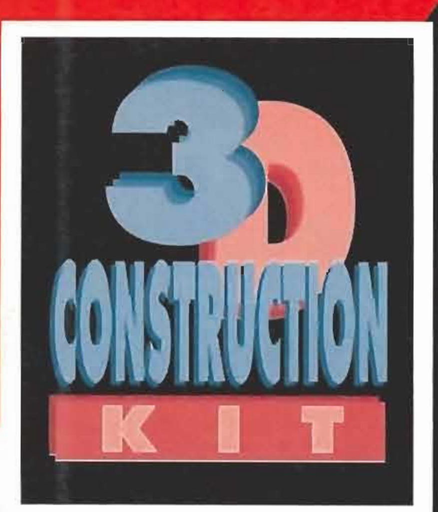
Sobre estas mesas se supone que escribimos tu revista favorita, al fondo el ordenador en el que usaremos el disco.



Para hacer el ordenador no se necesita más que una pirámide modificada y un poco de imaginación.



En pleno proceso de colocación del polígono que simulará la cristalera, ¿o no véis que está en el centro de la sala?



bargo, dejamos el cuboid 001 que forma el suelo. Queremos que esta sala sea más pequeña que la anterior por lo que no podemos utilizar las paredes y techos de los globales, lo que nos obliga a diseñarlas nosotros.

Para ello creamos un rectángulo y lo ampliamos hasta darle la forma de una de las paredes, colocándolo finalmente perpendicular al suelo. Las otras paredes pueden crearse copiando la primera y el techo queda formado por un nuevo rectángulo. El proceso de encajar las paredes se facilita con la opción para girar objetos incluida en "Editar objeto". Para mejorar la visibilidad coloreamos cada una de las seis caras de la habitación con diferentes tramas de gris.

El siguiente objeto que debemos crear es el hueco de la puerta por la que se supone que hemos entrado a la habitación. Para ello diseñamos un rectángulo negro de dimensiones similares al correspondiente en el área anterior y lo colocamos sobre la pared.

Vamos a diseñar una mesa y a situarla aproximadamente en el centro de la sala. Su tabla es evidentemente un nuevo cubo que debemos aplanar y ampliar, y la dotamos de una única pata central consistente en un nuevo cubo que esta vez debe ser estrecho y alargado. Debemos ser muy hábiles moviendo ambos elementos para conseguir que la pata quede en el centro de la tabla y que esta última se sitúe exactamente sobre su soporte. Coloreamos tanto la tabla como la pata utilizando varias tramas de marrón.

Finalmente nos queda diseñar un disco de ordenador, que para simplificar es un cuadrado que, tras darle las dimensiones adecuadas, colocamos sobre la mesa y coloreamos de azul.

Hemos finalizado con la creación de objetos, y tal como hicimos en el área anterior hemos de crear las entradas, en este caso sólo una que se encuentra exactamente frente al hueco de la puerta. Solamente tres objetos van a recibir condiciones: el hueco de la puerta (objeto 7), la tabla de la mesa (8) y el disquette (10). Los comandos para el hueco de la puerta garantizan el regreso al área de origen:

```
IF COLLIDED?
  THEN GOTO (2,1)
ENDIF
```

Disparar sobre la tabla de la mesa puede tener fatales consecuencias, pues destruye tanto la tabla como la pata y el disco:

```
IF SHOT?
  THEN
    DESTROY (8)
    DESTROY (9)
    DESTROY (10)
  SOUND (3)
ENDIF
```

Sin embargo, mucho más útil es recoger el disquette pulsando sobre él el botón derecho cuando estemos a corta distancia.

```
IF SHOT?
  THEN
    DESTROY (10)
ENDIF
IF ACTIVATED?
  THEN
    INVIS (10)
    SETVAR (1,V30)
  SOUND (6)
ENDIF
```

Los primeros tres comandos son una trampa para incautos y destruyen el disco si tenemos la disparamos contra él, con lo que es imposible finalizar el juego. Si, por el contrario, hemos pulsado el botón derecho el disco desaparece a la vez que se escucha un sonido, pero antes ponemos a 1 la variable número 30 para señalar que el disco se encuentra en nuestro poder.

TERCER AREA

Es la redacción de la revista y debe ser creada de la forma habitual.

Borramos tanto la entrada 1 como el objeto 1 y, mediante la opción "Listar globales" del menú objeto activamos tanto las cuatro paredes como el suelo y el techo pues deseamos que esta nueva sala tenga las mismas dimensiones y apariencia que la primera.

La primera tarea es crear el hueco de la puerta que corresponda con su equivalente en el área 1, y para ello creamos el típico rectángulo negro que hace las veces de hueco y lo colocamos sobre la pared adecuada.

Pretendemos ahora crear una mesa de trabajo bastante diferente a la diseñada para el área 2. Partimos de un cubo estrecho y alargado que formará la tabla de la mesa, pero esta vez deseamos crear dos patas en lugar de solo una y colocarlas a ambos lados de la tabla. La primera pata es un nuevo cubo y la segunda será una copia exacta de la primera. Solamente nos queda colocar las patas en los lugares adecuados guardando la simetría y asegurarnos de que la tabla descansa sobre sus soportes, coloreando el conjunto con matices del mismo color.

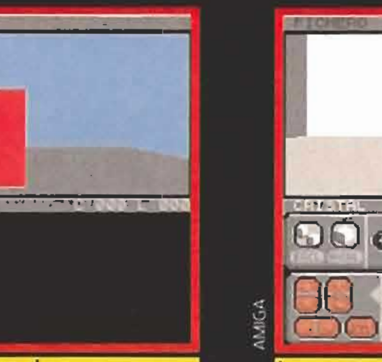
Sin embargo en una redacción no puede haber una sola mesa, y en este caso decidimos que haya tres. Para facilitar el trabajo vamos a hacer algo nuevo, crear un grupo.

Seleccionamos la opción "Crear objeto" que hemos utilizado ya tantas veces, pero esta vez no creamos un objeto nuevo sino que pulsamos sobre el icono que pone "group". Aparece una lista de los objetos existentes en el área y, mediante el ratón, iluminamos los correspondientes a la tabla y las dos patas (en nuestro caso objetos 2, 3 y 4). Hemos creado un pseudobjeto con el número 5 que hace referencia a los tres objetos antes mencionados, de forma que si por un lado el número 2 era la tabla y el número 3 una de las patas el 5 es la mesa en su totalidad. La utilidad de diseñar un grupo viene a la hora de moverlo y copiarlo.

Ahora podemos escoger la opción "Copiar" del menú "Objeto" y seleccionar el objeto 5 como fuente de la copia, lo que nos permite copiar la mesa de una sola vez sin tener que copiar y mover sus tres partes una a una. Una copia más y ya son tres las mesas de las que disponemos, las cuales podemos mover a nuestro gusto para distribuirlas por la sala.

Disparar sobre el ordenador posiblemente hará que no podamos terminar la aventura, pero hay que probar.


La mesa en la que está escondido el disco está formada por dos polígonos juntos modificados.


Hay que asignar valores a los objetos con el parser para que el juego responda de forma adecuada a nuestros actos.


La puerta y el pomo, uno de los objetos más importantes y decisivos de nuestra aventura.

Sólo nos queda diseñar el ordenador, el cual para simplificar consistirá en una pirámide que, tras cambiar de escala y colocar sobre una de las tres mesas, pintamos de rosa. Como siempre, antes de seguir adelante, creamos una entrada frente al hueco que comunica con el hall.

Es el momento de las condiciones, pero en este caso vamos a explorar aunque sea brevemente el terreno de las animaciones. Vamos a hacer que la pirámide que representa al ordenador se mueva, y para ello seleccionamos "Crear animación" del menú "Area" y a continuación "Editar animación" del mismo menú. Como si se tratara de una condición normal tecleamos los siguientes comandos:

```
INCLUDE (14)
  START
    LOOP (8)
      MOVE (0,20,0)
    AGAIN
    SOUND (1)
    LOOP (8)
      MOVE (0,-20,0)
    AGAIN
    SOUND (1)
  RESTART
```

Los comandos INCLUDE, START, RESTART y MOVE son específicos de animaciones y no pueden ser utilizados en condiciones. El primero selecciona el objeto que vamos a animar y que será afectado por los comandos posteriores, en este caso la pirámide que representa al ordenador (objeto 14).

START y RESTART marcan los límites de un bucle infinito que se repetirá indefinidamente. LOOP (n) y AGAIN marcan a su vez los límites de un bucle que se repetirán veces, pero son comandos perfectamente aplicables a condiciones normales.

En nuestro ejemplo hay dos bucles: el primero eleva verticalmente el objeto en 8 pasos de 20 unidades cada uno y el segundo lo hace descender del mismo modo, consiguiendo así que la pirámide suba y baje sobre la mesa. Antes, sin embargo, es necesario marcar la pirámide como móvil mediante la opción "Atributos" del menú "Objeto".

Esta animación no es activada por sí misma sino desde una condición. Veamos por tanto las condiciones de este área, correspondientes al hueco de la puerta (objeto 1) y el ordenador (14). La primera es muy sencilla:

```
IF COLLIDED?
  THEN GOTO (3,1)
ENDIF
```

Sin embargo la referente al ordenador tiene necesariamente que ser más compleja:

```
IF ACTIVATED?
  AND VAR=? (1,V30)
  THEN SETVAR (1,V31)
  STARTANIM (1)
ENDIF
```

Lo que significa que si el ordenador es activado con el botón derecho del ratón y la variable 30 vale 1 se pondrá en marcha la animación antes diseñada y una nueva variable, la número 31, se pondrá a 1. Pero recordad que la variable 30 se ponía a 1 cuando recogíamos el disco de ordenador, lo que significa que éste solamente se pondrá en marcha si tenemos el diskette en nuestro poder. Al poner a 1 la variable 31 ya nada nos impide disparar sobre el cristal del hall y dejar al descubierto la puerta que conduce a la libertad.

Así de fácil es hacer juegos con «3D Construction Kit» una auténtica herramienta de programación que está disponible para todos los ordenadores de ocho y dieciséis bits. Sólo nos queda reseñar que aunque la versión para 16 bits ha sido traducida a nuestro idioma, las de ocho bits serán comercializadas en inglés. Uno de los programas mejor acabados que hemos visto en mucho tiempo y que os va a permitir convertiros en auténticos programadores. ¡Animo y a buscar la fama!

P.J.R





AMIGA

TURRICAN

Noventa y nueve vidas más un mogollón de munición es bastante para que te termines este estupendo arcade,



¿o no?; para comprobarlo no tienes más que escribir BLUESMOBIL en la tabla de récords.

Tino Listo Guerra (Segovia)

APPRENTICE

Además de recordarnos que todos los niveles, excepto el primero, ocultan ventajosos interruptores que nos ayudarán a desplazarnos a fases muy avanzadas del juego, nuestro amigo Koldo nos ha proporcionado una serie de códigos para facilitarnos las cosas considerablemente: WIZARD, GUILD, SPELLS, DRUID, FAERIE y ARCANE. Y los que tengáis posibilidad y conocimientos para meteros en el código del programa y modificarle os diremos que el número de vidas del juego está en la dirección 1C358.

Koldo Bravo Poza (Guipuzcoa)

DAYS OF THUNDER

¿Qué no hacéis más que estrellaros en las curvas? Pues aquí tenéis un truco para que no volváis a tener un accidente de estas características, que ha enviado un experto piloto informático: entrad en el giro en quinta a toda velocidad y cuando estéis aproximadamente en la mitad cambiad a cuarta y colocar el cuentakilómetros en su valor medio, luego volved a quinta y... ¡ to' pa'lante !

Fernando Delgado (Tenerife)

CHASE H.Q. II

Durante el juego escribe IN A GARDEN IN, sin dejar los espacios, y luego pulsa la tecla W para obtener seis misiles extras, la T para que el tiempo disponible para cada nivel aumente y N si quieres ir a lo fácil y pasar de fase sin problemas.

Antonio Rodriguez (Barcelona)

BACK TO THE FUTURE III

Acaba de salir el juego y ya hay un montón de jugones que nos han mandado los trucos para terminarle. Antes de comenzar cada fase no tienes más que escribir lo siguiente: ROTTEN CHEAT para el primer nivel, LOUSY CHEAT para el segundo y LOW DOWN CHEAT para terminártelo sin problemas.

Rodrigo Martín (Barcelona)

BOMBUZAL

Que sí, que a nosotros también nos gusta mucho ese juego pero lo que pasa es que conocemos unos códigos de unas fases tan avanzadas que... y todo gracias a Domingo, un lector de Madrid. Aquí las tenéis: MYTH, LOCK, PALM, SPOT, PILL y VOSE. De nada.

Domingo Diaz Cerdán (Madrid)

MSX

SKULL EPSILON

Existe un truco para este juego que hace que tanto la nave como los enemigos vayan mucho más despacio, con lo que todos los problemas se reducen considerablemente.

Para conseguir esta ralentización no tienes más que dejar fijadas las mayúsculas en el ordenador.

Jaime Orts Fenollosa (Valencia)

TITANIC

La clave para pasar a la segunda fase de este juego submarino es: SUSIE. Y, a partir de ahí, todo lo demás lo tendréis que descubrir vosotros solos.

Lucio Seneca (Tarragona)

SENDA SALVAJE

Los tambores resuenan en la jungla, la aventura va a empezar, solo que tienes pocas vidas y no durarás mucho, menos mal que a tu revista favorita ha llegado un truco de inmunidad para este sensacional juego: pulsa POKIN simultáneamente y no pasarás a llenar la olla de ningún caníbal.

José Fdez Sánchez (Madrid)

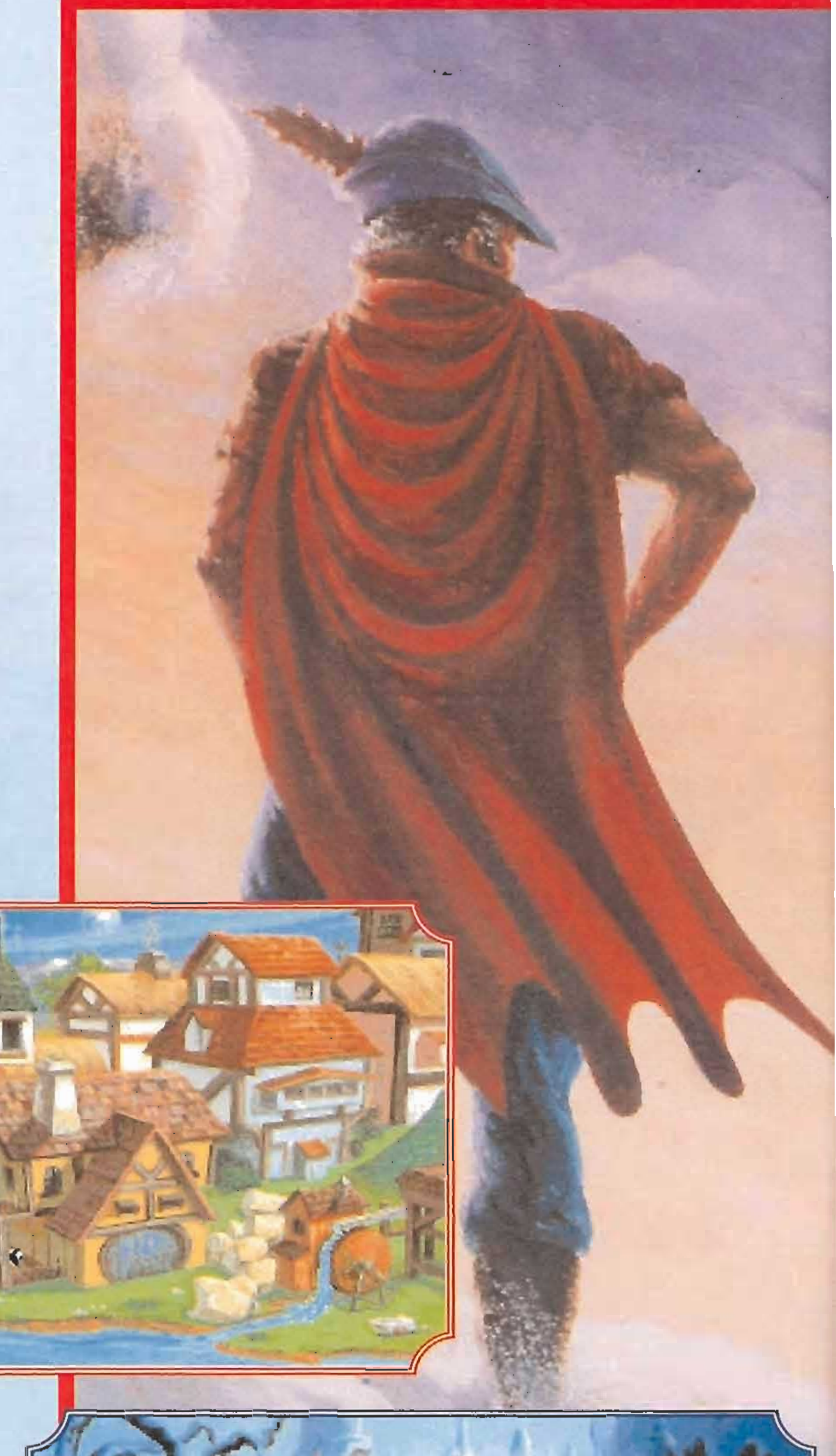
SOL NEGRO

Para rescatar a tu chica y salvarle del embrujo no tienes más que apretar F5, 1, 6 y 9 junto con la tecla de STOP. La inmunidad está servida.

Alvaro Hernández (Badajoz)

KING'S

ABSENCE MAKES TH



Mi nombre es Cedric, y durante muchos años he sido el ayudante del gran mago Crispín. No todas las aves tienen la suerte de llevar una vida como la mía. Junto a mi amo he visto cosas maravillosas, pero tal vez la época más interesante de mi azarosa existencia fueron los días que compartí con el valiente Rey Graham de Daventry, en su lucha por recuperar a los miembros de su familia, raptados por el poderoso y malvado Mordack. La historia es bastante larga, pero un viejo búho como yo no tiene ya demasiadas cosas que hacer, así que si aviváis un poco el fuego y os acercáis hasta donde os sea fácil oirme, os contaré como ocurrieron los hechos.

QUEST V

HEART GO YONDER



Luchar contra el implacable Mordack no es tarea fácil, pero nada puede detener al bondadoso rey Graham, dispuesto a sortear por su familia todo tipo de peligros.







El valeroso rey Graham recorrerá, acompañado por el fiel Cedric, los distintos parajes que separan su castillo del palacio de Mordack, hasta enfrentarse a él y liberar a su familia de las terribles garras del mal. La ciudad de Serenia, el bosque oscuro o el país de la nieve, son algunos de los escenarios en los que tras superar graves contratiempos, nuestro protagonista encontrará varios personajes que le ayudarán a lograr su objetivo.



Cedric, testigo excepcional de la disparatada acción de Mordack, le cuenta al rey cuanto ocurrió en apenas un instante.

El rapto de la familia Real

El viejo mago para quien trabajaba andaba bastante delicado de salud, y cada vez era más raro verle hacer algún sortilegio. Aquel era un hermoso día de primavera, y Crispín me había enviado al bosque de Serenia, una pequeña ciudad en las inmediaciones del Castillo de Daventry, a la búsqueda de unas hierbas curativas. Un gélido viento del norte pareció de pronto paralizar la vida en el bosque y desde donde me hallaba pude distinguir unos extraños relámpagos, inusuales en la época primaveral en que nos encontrábamos.



El malvado brujo Mordack lanza su hechizo sobre Daventry y el castillo desaparece en las sombras.

Me dirigí hacia el punto de donde procedían, y lo que ví me dejó helado. Conocía por los relatos de mi amo al perverso mago Mordack, señor de las fuerzas oscuras, y era él quien desde una colina invocaba fuerzas desconocidas que envolvían al palacio en una extraña aura.



La delicada salud de Crispín le impide acompañar al rey, pero ofrece en su lugar su varita mágica y su fiel búho.

De repente, con un sonido aterrador, un poderoso trueno se dejó oir, y Daventry se esfumó como por arte de magia en el aire, dejando sólo los jardines donde un día existió un hermoso castillo. Acto seguido, Mordack hizo un gesto, y él mismo desapareció de la escena.

No sé cuanto tiempo había pasado sin que pudiese reaccionar, cuando unos lamentos sonaron cerca, sacándome de mi aturdimiento. Reconocí enseguida al valiente rey Graham, quien por suerte estaba paseando cuando sucedió la tragedia. El buen monarca no podía comprender como era posible que el palacio hubiese desaparecido, y me apresuré a contarle lo que había visto.

No iba a ser fácil luchar contra Mordack, pero el rey no era persona que se detuviese ante nada, así que le propuse que me acompañase a la cabaña de Crispín, quien quizás pudiese ayudarle en la dura prueba que le aguardaba.

El viejo mago se lamentó de su progresivo decaimiento, y de la clara pérdida gradual de sus otrora grandes poderes, pero ofreció al buen Graham dos regalos especiales. El primero era su bastón mágico, que aunque algo debilitado quizás fuese algo útil. El segundo, fue nada menos que mi compañía durante la aventura que se avecinaba.

Erase una vez un castillo...

KING'S QUEST V

ABSENCE MAKES THE HEART GO YONDER

A la búsqueda de alguna pista

He de decir que desde este momento, casi me limité a seguir los pasos del monarca, pues su valor era algo tan reconocido en Daventry, que no era yo quien para planear de otro modo el rescate. Nos dirigimos hacia el pueblo de Serenia, encontrando en nuestro camino una peligrosa serpiente justo en el cruce hacia las montañas. Ya que no nos impedía el paso, la ignoramos, tomando la ruta del sur hacia el pueblo.

Esperé al rey en las afueras, pues no quería que los gamberros me apedreasen, y a su regreso me comentó que había recorrido todos los comercios del pueblo, en donde había visto cosas útiles pero inalcanzables para alguien sin dinero para comprarlas. Vi que en el zurrón traía un par de cosas que se me antojaron inútiles, pero era él quien cargaba con ellas, así que no dije nada al respecto.

Fuimos hacia el Oeste, hasta encontrar un viejo tronco seco en el que un gran oso estaba hurgando tratando de alcanzar la miel de la colmena alojada en su interior. Siempre bondadoso, mi compañero consiguió distraer al animal con algo de su zurrón,



El bondadoso Graham cosechará la amistad del rey de las hormigas tras ayudarle en un serio problema.

y salvó a las abejas. Sorprendido, asistí a una extraña aparición de la reina de la colmena, que agradeció a Graham su ayuda, y le ofreció como premio un rico panal de miel, sin que las abejas nos molestaran.

Guardando el panal tomamos rumbo norte, para toparnos con un feroz perro que atacaba un gran hormiguero. La ferocidad del can impedía acercarse a él, así que decidimos distraerlo. Buscamos un palo, que Graham lanzó, y tras el que partió el animal. El rey del hormiguero colmó de elogios a mi compañero y le ofreció su ayuda cuando fuese necesario. En este punto comprendí cual era el origen de la buena fama de nuestro monarca. Por donde pasaba iba ayudando generosamente a quien lo necesitase, lo que le reportaba amigos por doquier.

Habíamos oído que más al norte había un campamento de gitanos, con los que viajaba una gran adivina llamada Madame Mushka, quien quizás podría contarnos algo sobre donde había ido a parar la familia real. Llegados allí, el gitano que ayudaba a la adivina nos dijo que sólo nos vería previo pago de una moneda de oro. Como no contábamos con ella, el rey se dirigió hacia el Oeste, internándose sin darse cuenta en el desierto.

Quiso el azar que al llegar a un oasis al pie de las montañas del norte, nuestro héroe oyese un ruido de caballos y se ocultase con precaución. La llegada de unos bandidos y su entrada en un templo cuyas puertas se abrieron con una invocación mágica con un extraño bastón que portaba el jefe, intrigaron al rey pensando que quizás en ese templo se ocultaba su familia. Cuando los bandidos partieron, todo esfuerzo por abrir la puerta fue inútil. Comprendiendo que era imprescindible el bastón, Graham se adentró más en el desierto a la búsqueda del campamento. No fue fácil hallarlo, y tuvo que ir buscando oasis que calmasen su sed en varias ocasiones. Conseguido el bastón, Graham vuelve hacia el templo, encontrando en el camino de vuelta el esqueleto de un desgraciado que no pudo hallar ningún oasis. De él sólo quedan unos huesos y una bota, que va a parar al zurrón, por si pudiese ser útil para algo.

En el templo, un breve vistazo es suficiente para saber que su familia no está allí, y olvidando el tesoro, Graham toma sólo las dos cosas que tiene más a mano y sale de allí. Contento porque ya tiene para pagar a la adivina, vuelve al campamento, donde nos encontramos de nuevo, y entrega al gitano la moneda de oro.

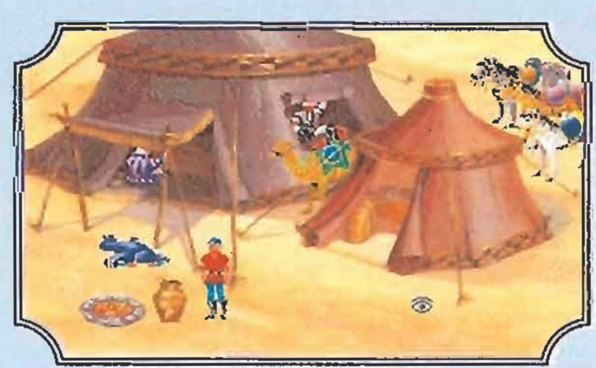
Madame Mushka hace honor a su fama, y muestra al rey unas imágenes espeluznantes a través de su bola mágica. El Príncipe Alexander aparece con un tamaño diminuto, como el de un ratón, atrapado en manos del siniestro Mordack, quien lo acerca peligrosamente a las fauces de un gato con apariencia realmente feroz.

El gato es en realidad el Mago Manannan, hermano de Mordack, quien en su día secuestró a Alexander y le mantuvo atrapado durante dieciocho años, sin revelarle su identidad. El príncipe consiguió escapar investigando alguno de los siniestros conjuros de Manannan, y hallando el que lo convirtió en gato. Ahora, los planes de Mordack pasan por obligar a Alexander a invertir el conjuro, con la amenaza de alimentar al gato con el resto de la familia real.

La visión mágica desaparece en la bola, pero ha sido más que suficiente. Ahora el rey sabe los motivos del secuestro y lo que persigue el malvado Mordack, por lo que todos nuestros esfuerzos irán dirigidos a localizar su guarida. Madame Mushka conforta a Graham y le entrega un amuleto que le preservará contra algunos conjuros mágicos que pudieran lanzar sobre él.



¡Abrete Sésamo! ¿Se abrirán las puertas del templo ante la pintoresca orden de los bandidos?



El campamento de los bandidos en el desierto es un buen lugar para hacer el papel de espía.

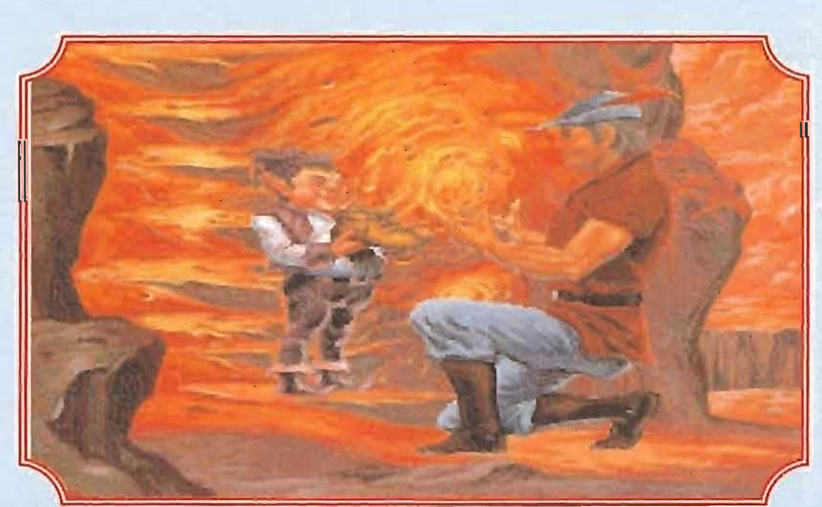


Nadie ha podido jamás salir de los dominios de la bruja del bosque, pero Graham no está dispuesto a dejar ningún lugar sin visitar.

Una visita al bosque oscuro

Al norte del bosque de Serenia, existe una zona tenebrosa donde los arboles parecen estar vivos, y donde cada sombra parece amenazarnos. Este rincón es el Bosque Oscuro, y nadie de los que ha penetrado en él ha vuelto para desvelar sus secretos. Los más viejos del lugar hablan de la existencia de una malvada bruja que se oculta aquí y destruye a todo el que osa entrar en sus dominios.

Armado de valor y protegido por el amuleto de Madame Mushka, el rey se internó solo en el bosque, con la intención de no dejar un lugar de su reino sin escudriñar. Inesperadamente, la bruja hace su aparición, pero su magia no puede atentar contra Graham. Este utiliza uno de los objetos que lleva consigo para eliminar a la bruja y obtiene de su casa tres valiosos objetos. Cuando intenta salir del bosque, el rey se da cuenta de que se ha perdido. Unos ojillos en la oscuridad le indican que no está solo. Con algo valioso y algo pegajoso consigue atrapar a un Elfo, quien le promete enseñarle la salida si le libera. El pequeño ser le entrega a Graham además un par de botas a cambio del objeto precioso que el rey utilizó para atraparlo.



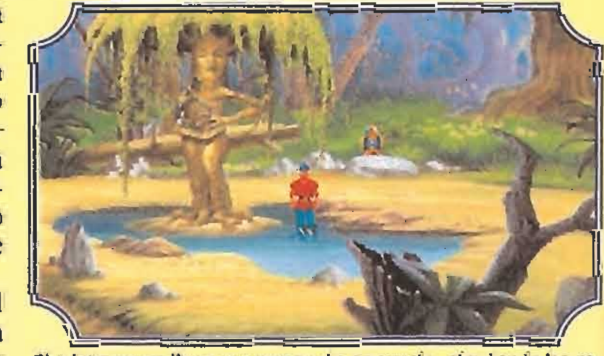
El simpático elfo entrega a Graham un hermoso par de botas, a cambio de una "chuchería" muy valiosa.

Unas cuantas buenas obras

Revisando el zurrón, advertimos que los objetos que llevamos pueden ayudar a personas con problemas a los que encontramos en los bosques y en la ciudad de Serenia, y antes de partir hacia las lejanas montañas nevadas del Este, el rey decide arreglar todos los problemas de sus súbditos.

Un corazón de oro devuelve a la vida a un sauce llorón quien nos da a cambio algo muy interesante. Una rueca mágica hace feliz a un gnomo que nos ofrece lo que puede.

En la ciudad el juguetero acepta intercambiarnos sin problemas



El triste sauce llora sus penas sin consuelo, alguien le ha robado el corazón.

En el país de la nieve eterna

Internándonos en las montañas nevadas, agradecí a la naturaleza la protección de plumas que me había otorgado. Graham tampoco tenía de que preocuparse gracias al detalle del sastre de Serenia. En algunos sitios había que trepar a repisas para acceder a las cuales fue imprescindible una cuerda. Cuando habíamos avanzado bastante, recibí uno de los grandes sustos que me aguardaban en esta aventura: surgidos de la nada, dos grandes lobos grises me atraparon antes de que el buen rey pudiese hacer nada y se dirigieron hacia un extraño palacio de hielo sobre el monte más alto. Graham me siguió como pudo, compartiendo su comida con quien encontró en el camino que la necesitaba con urgencia. Al final nos vimos de nuevo en una situación no muy agradable. Yo metido en una insultante jaula, y mi amigo y héroe entre dos horribles fauces de lobo, que arengados por la extraordinaria Icebella, reina de las nieves, pretendían devorarle. Un poco de música consiguió amansar a las fieras y agradar a su reina, de forma que fuimos libertados.

Pero la soberana puso como condición para que pudiéramos abandonar su país y seguir nuestra búsqueda que elimináramos al poderoso Yeti que atentaba contra su poder en las tierras heladas.

Sin alternativa, Graham no lo dudó ni un instante y se dirigió a la cueva del peligroso monstruo. Con



La misteriosa Isabella pondrá como condición para que nuestros héroes salgan de su reino que venzan al Yeti.

algo de "dulzura" consiguió vencerle y se llevó como recuerdo de su "brillante" victoria algo que también lo era.

Descendíamos de las nevadas cumbres, cuando un enorme monstruo alado atrapa al buen rey y lo lleva a su nido para alimentar a sus crías. Graham, que nunca se da por vencido, guarda en el zurrón lo que encuentra en el nido, y ve con alegría que uno de los amigos a quienes antes ayudó acude a rescatarle. Con esta última peripecia, volvemos a reunirnos, y dejamos atrás las montañas, dirigiéndonos a la costa cercana ya.

Embarcándonos hacia lo desconocido



¿Quedará nuestro héroe reducido a alpiste? Seguro que sí, la historia no puede acabar aquí.





Estas chicas tan guerreras no son precisamente candidatas a Miss Universo.

Pese a todas las penalidades pasadas, cada vez veía a Graham más entero. Parecía que la idea de liberar a su familia le alimentaba, logrando vencer el lógico cansancio y ahuyentando cualquier vacilación. En la playa, encontramos los restos de un naufragio, donde se alojaba un extraño ermitaño, y otro objeto útil. Fue imposible hablar con él, pues padecía una sordera galopante, así que nos hicimos a la mar en un bote al que sólo hubo que hacerle una pequeña reparación. Sin rumbo fijo, navegamos unos días, hasta localizar una isla, que pensamos podía ser la guarida de Mordack. Navegando hacia ella, distinguimos unos pájaros acercándose a nosotros, que al final no venían buscando migas de pan, precisamente. ¡Estábamos en la isla de las temibles Arpías! y el recibimiento que nos preparaban no podía ser más cálido.

Preso de horribles garras sentí que me desvanecía mientras nos sacaban del bote y nos llevaban hacia sus nidos en la parte alta de la isla. Luego, las siniestras criaturas comenzaron a hablar sobre la forma en que iban a devorarnos, y cuando todo parecía perdido, nuevamente fue la música la que amansó a las fieras.

Graham me tomó en brazos, recogió dos nuevos objetos en la isla y decidió retornar hacia el único puerto conocido. El ermitaño pudo oir lo que el rey le decía gracias a uno de los objetos que había en el zurrón, y con un emplasto maravilloso sanó mis heridas. Luego, nos buscó a una simpática sirena para que nos condujera hacia la isla de Mordack, final de nuestra increíble aventura.



El juguetero tiene en su tienda un objeto que será imprescindible en una escena de la aventura.

un objeto de los que llevamos por otro más interesante.

El sastre recibe algo útil para él a cambio de una hermosa capa. El zapatero encantado acepta el presente del elfo y nos regala algo.

Cansados pero felices, decidimos, antes de continuar nuestro largo y peligroso viaje, reponer fuerzas y nos dirigimos hacia la panadería y la posada. En la primera, aparte de comprar una tarta, Graham evita que un gato se coma a una pobre madre rata, quien le devuelve el favor ayudándole a escapar del sótano de la posada, donde más tarde será recluido. De la posada saldremos llevándonos dos nuevos objetos útiles. Por fin, nos dirigimos hacia el Nordeste, donde asustamos a la pobre serpiente con sus mismas armas: panderetas contra cascabeles.

CÓDIGO SECRETO

AMSTRAD

DRAGON BREED

Si eres lo suficientemente habilidoso como para conseguir pasar la primera fase, pero no lo bastante como para continuar, deberías saber, y sino ahora te lo decimos, que colocando el animalote de forma que el jinete se salga por el margen derecho de la pantalla no tendrás problemas para, moviéndote arriba y abajo, destruir a tus enemigos con la cola del bicho.

Ray (Sevilla)

BATMAN THE MOVIE

Para pasar de fase sin problemas sólo tienes que teclear ED 209, claro que como esto no es Jauja, donde atan los perros con longanizas, el truco te será útil para todos los niveles menos para el último.

Jorge Nieto Prado (Palencia)

INFILTRATOR

Estamos seguros que todavía hay muchos de vosotros que no se han "infiltrado" a tope en este juego clásico. Para ellos aquí están los códigos para que no les derriben los aparatos enemigos: DUEEZIL, HAYMISH, SETH, WHIPPLE, GEOFF, NAPLES, GOMER y GIZMO, todos ellos para Infiltrator, y ZIPPY, RATTIE, BUZZ, SCUM, KOMIE, BOOMER, WEASLE y RHAMBOW cuando seamos Overlord.

Iván Rozas Pulido (Guipuzcoa)

ATOM ANT

Cuando no te queden vidas deja que te caiga un misil en toda la cabeza, aparecerá el tan ansiado truco de vidas infinitas a partir de ese momento.

Daniel Vilches Sánchez (Jaén)

ST DRAGON

Durante la partida pausea el juego con la tecla H y a continuación aprieta a la vez Q, P, Z y M, verás que el borde cambia de color. Con las teclas de función podrás avanzar hasta el nivel que más te guste.

Teodoro Murua (Guipuzcoa)

MONTY PYTHON'S F.C.

Pulsa pausa y luego simultáneamente C, abajo e izquierda, quita la pausa y verás como tu marcador de



vidas se incrementa considerablemente cada vez que hagas esta operación. No son vidas infinitas, pero...

Jesús Lamana Ancha (Madrid)

COMMODORE

ULISES

Cuando estés congelado puedes pulsar "E" y "V" a la vez para que, además de entrar rápidamente en calor, puedas continuar la aventura sin problemas de vidas ni tonterías de esas.

Josep Subirats Ferre (Tarragona)

SIM CITY

Este es un juego real como la vida misma, es decir, con poco dinero no vas a ninguna parte. Gracias a los programadores la cosa es mucho más simple que en la realidad porque pulsando la primera tecla de función en el teclado de tu ordenador verás como tus reservas suben lo suficiente para poder pagar ese detallito que te faltaba para crear tu ciudad favorita.

Aldo Martinelli Sevilla (Madrid)

TITAN

¿A qué hay un montón de vosotros que todavía no ha pasado de la primera fase de este juego? Pues ahora van a tener la oportunidad de saltarse no sólo la segunda, sino las treinta y ocho restantes porque el código para comenzar en la número cuarenta es 294JBH.

Juán Carlos Halcón (Madrid)

LOS INTOCABLES

Si en la tabla de récords en vez de poner tu nombre escribes el del protagonista de tantas y tantas películas de gángsters, el archiconocido y admirado Humphrey Bogart, te encontrarás por sorpresa en un modo "cheat" que te permitirá avanzar en el juego sin demasiados problemas.

Carlos Aguado (Madrid)



PC

PRINCE OF PERSIA

Si cargamos el juego con Prince Megahit obtendremos una serie de ventajas que harán el juego muchísimo más fácil. De este modo, pulsando Shift + L pasaremos al siguiente nivel directamente, Shift + T nos proporcionará vidas extras, Shift + W nos dará inmunidad a las caídas, R hará que resucitemos cuando perdamos una vida y con K mataremos a los guardias que aparecen en cada pantalla.



BRAIN 90 (Barcelona)

BLOOD MONEY

Cuando encontréis un sitio complicado de atravesar, pulsad la tecla de pausa y la dirección a la que queráis ir durante unos segundos, luego apretad disparo y... estaréis al otro lado de la pantalla.

Jesús y Eduardo García (Málaga)

WINGS OF FURY

Existe un modo de derribar a los aviones enemigos que nos evitará muchos quebraderos de cabeza. Todo lo que debemos hacer se reduce a lo siguiente: cuando los tengamos en la cola debemos lanzarnos en picado y subir de repente tan pronto como observemos que nos siguen; de esta forma nos colocaremos detrás de ellos y podremos disparar a placer hasta hacerles picadillo.

Alberto Lobo Outeiral (Palma de Mallorca)

SOL NEGRO

Un amigo de Valencia nos cuenta un truco que funciona en algunas versiones de este legendario y estupendo juego de Opera. Colócate en la parte superior izquierda de la primera pantalla como si quisieras ir en dirección contraria, después de haber rescatado a tu amada, intenta salir por ese lugar sin pararte durante un rato y conseguirás llegar al final del juego. En la segunda fase puedes hacer lo mismo y obtendrás inmunidad. Si se te resistió en su día ahora es tu oportunidad.

Carlos Arcón Perea (Valencia)

ALTERED BEAST

En la tercera fase del juego te convertirás en tigre y con esta forma felina te enfrentarás al monstruo final de fase con más posibilidades que con tu forma humana, ya que si te pones cerca y cuando suba te lanzas hacia él, le darás seguro. Además, si te agachas luego será incapaz de devolverte el golpe. Un último consejo: pulsa F1 en la presentación.

Jordi Carrasco (Barcelona)

BEDLAM

Si no has sido todavía capaz de pasar la fase de las arañas presta atención: colócate en el punto medio de la zona inferior de la pantalla, en este lugar no podrán alcanzarte y no tendrás más que disparar hasta cargártelas por completo.

Alberto Ríos (Granada)

F-19 STEALTH FIGHTER

Si durante la misión nos alcanzan constantemente y el avión está a punto de estrellarse podemos pulsar ALT + T y aunque nos matemos no se borrará nuestro nombre de la tabla de récords.



J. M. Muñoz Blanco (Sevilla)

PIPEMANIA

Seguro que muchos de vosotros tenéis problemas al intentar jugar a este adictivo programa de Empire debido a la velocidad de vuestros ordenadores. Pues nos han enviado un consejo, más que un truco, que acto seguido os vamos a contar: si usáis un MS DOS 2.1, el juego irá muy rápido, con la versión 3.1 irá un poco más despacio y con la 3.2 muy lento. Curioso ¿ verdad ?

Carlos Barroso Bardon (Sevilla)

DOUBLE DRAGON II

Os advertimos que este truco sólo funciona en CGA: inserta el disco 2 (EGA) y ejecuta Tandy.Exe, cuando te pida el otro diskette inserta el de CGA y continúa. Verás que sorpresa más agradable te llevas cuando empieces a jugar.

Iñigo Calvo (Alava)

KING'S QUEST V

ABSENCE MAKES THE HEART GO YONDER

En los dominios del maligno



Ninguna mujer queda indiferente ante una bella joya. No hay duda de que es el mejor modo de conseguir su ayuda.



El servicio de seguridad del castillo de Mordack está capitaneado por su fiel gato.

Después de un estrepitoso desembarco, a nuestros pies se elevaba la siniestra escalinata que conducía hacia el lóbrego palacio. Encontramos un nuevo objeto útil, y con algo de miedo, pero sin vacilar, subimos los escalones.

Escapamos a un terrible sistema antiintrusos gracias a los "reflejos" de Graham, y a una de sus "brillantes" ideas. Luego haciendo uso de nuestras habilidades innatas, comprobamos que la única entrada practicable era una rejilla lateral, que forzamos con una herramienta del zurrón, que sin oponer demasiada resistencia nos dió paso al terrorífico castillo de Mordack.

Un confuso laberinto defendía contra enemigos aquel acceso al castillo, pero mi rey no era un hombre corriente, y no le fue difícil orientarse mirando con atención a una brújula y haciendo un mapa de los sótanos.

En su camino, encontró una enorme y atolondrada criatura que sólo decía "Dink" una y otra vez. Para contentarla, le entregó lo más divertido que encontró en su zurrón, y el extraño ser comenzó a dar saltos de júbilo, en los que perdió algo. Luego, una cerradura forzada sin muchos problemas, y por fin Graham estaba dentro.

El primer habitante del castillo con quien se encontró fue una bella joven, que parecía ser una criada, aunque algo en su semblante dejaba ver que no siempre lo había sido. La muchacha desconfió de Graham, hasta que éste se ganó su confianza entregándole algo.

La princesa Cassima, que así se llamaba, contó al rey que había sido raptada por Mordack, con la intención de hacerla su esposa. Ante su negativa, el mago le había obligado a efectuar las tareas más duras de palacio intentando con ello convencerla. La joven contó también a Graham que había visto a su familia reducida de tamaño y encerrada en un tarro de cristal del laboratorio del infame. Deseó suerte a nuestro héroe, prometiendo además ayudarle siempre que pudiese.

En la siguiente habitación el encuentro no fué tan agradable, pues una horrible bestia azul atrapó al rey y le encerró en un calabozo. En él, de todas formas encontró algo que podía ser útil. La liberación vino de manos de la hermosa Cassima, quien cumplía con ello su palabra.

De nuevo el laberinto ya conocido, y otra vez en el castillo. En la humedad del calabozo, Graham había meditado hasta encontrar una forma de vencer a la bestia azul, pensando sobre todo en lo mal que parecía andar sobre sus horribles y pintorescas patas. Por ello, cuando la encuentra de nuevo, la vence fácilmente.

Ya en el piso superior, atrapamos a un ruidoso gato de la forma más ortodoxa, y nos dirigimos a la biblioteca. Investigamos durante un rato el libro de conjuros a la búsqueda de algunos útiles mientras esperamos que Mordack decida echarse un sueñecito. Cuando vemos que está por el momento en brazos de Morfeo, robamos su bastón y nos encaminamos hacia el laboratorio.

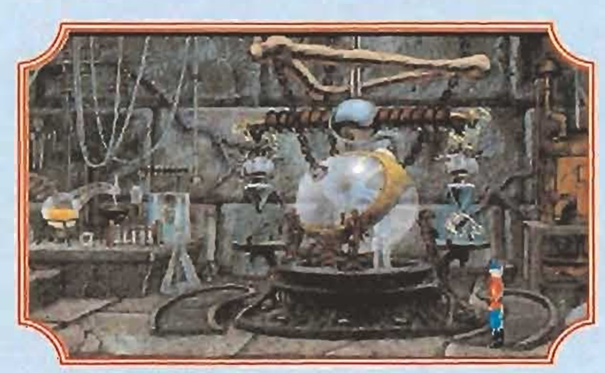
Crispín nos había hablado de una extraña máquina que podía transferir el poder mágico de un objeto a otro fácilmente, así que lo intentamos con los dos bastones mágicos.

La máquina no se pone en marcha, y el rey no sabe qué hacer durante unos instantes. Un tufillo desagradable de algo que lleva en el zurrón le obliga a tirar ese algo con tan mala puntería que cae dentro de la máquina, e inexplicablemente y como por arte de magia se produce el prodigio.

El ruido alerta a Mordack, quien se presenta en el laboratorio y se inicia la batalla final. Actuando con ingenio, el rey baraja los pocos conjuros aprendidos momentos antes para luchar contra el Brujo, y consigue derrotarlo en su propio terreno, aunque con un poco de ayuda de este humilde buho, que arriesga su pellejo por la victoria, ya que de algún modo quería demostrar mi agradecimiento al valeroso rey que durante el camino de tantos peligros y situaciones desesperadas me había salvado.



La lucha final ha comenzado. Es hora de demostrar que nuestros conocimientos de magia valen para algo.



La increíble máquina transferidora de poder necesita un combustible muy especial.

Nuestra opinión



Sierra ha incorporado en sus últimas aventuras gráficas un sistema de iconos que simplifica considerablemente el manejo del juego.

■ **SIERRA**
■ Disponible: **Pc**
■ Tarjetas gráficas: **EGA, VGA**

Todos los amantes de las aventuras gráficas hemos soñado alguna vez con internarnos en el mágico mundo del reino de Daventry. Por fin nos ha llegado la hora de afrontar en nuestro idioma este interesante desafío.

Todo aquel que haya jugado con algún programa de la compañía Sierra, seguro que ha pasado alguna vez por la traumática experiencia de no conseguir que el ordenador entendiese lo que quería hacer. Aparte de la dificultad que existía con el idioma, se añadía la de averiguar, por poner un ejemplo, cuál sería el verbo correcto para una acción determinada, de entre los muchos sinónimos existentes. Ello conducía a que estupendos programas fueran "aparcados" ante el engorroso sistema de progresión.

Pues bien, nada de lo anterior debe ya preocuparnos, pues los muchachos de Sierra parecen haber entendido hacia donde apuntaba el mercado y han desarrollado un estupendo sistema de iconos y cursores que simplifica enormemente cada acción.

Este sistema se compone de lo siguiente:

MOVIMIENTO: En el menú de iconos optaremos entre el de caminante o viajero, lo que se traducirá en que el seleccionado pasará al modo cursor. Situándolo en el punto de la pantalla deseado nuestro personaje irá hasta él. El modo viajero evita los obstáculos automáticamente, y el caminante de modo manual.

OBSERVACION: Un icono representando un ojo servirá para seleccionar un cursor idéntico, que situado sobre algo, nos dará la información necesaria siempre que el objeto sea significativo.

ACCION: La silueta de una mano situada sobre objetos o lugares, hará que nuestro personaje coja objetos o ejecute acciones.

CONVERSACIONES: Se producen de manera automática, previa elección del icono y cursor respectivo, y situando este último sobre el personaje con quien queramos hablar.

INVENTARIO: Un morral contiene los objetos útiles que llevamos. Seleccionando este icono, podremos escoger el necesario en ese momento, que pasará a ocupar el icono de Objeto, y consecuentemente el cursor correspondiente. Situar este cursor en el lugar o persona adecuado desencadenará la acción correspondiente.

GRABACION SITUACIONES: Es esencial emplear esta utilidad si no queremos estar comenzando desde el principio a cada instante. Lógicamente, no sólo podemos grabar, sino también recuperar cualquier situación.

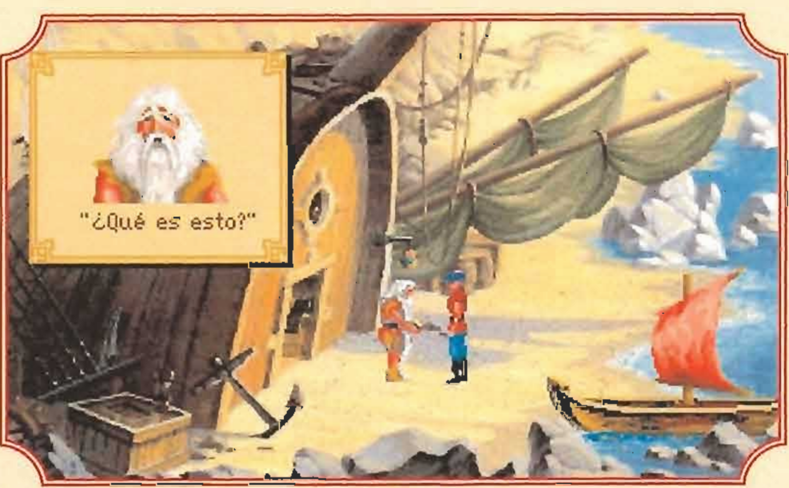
ICONO DE STOP: Sirve para hacer una pausa, abandonar, o empezar desde el principio cuando lo deseemos.

CONTROL: Ajusta el volumen, la velocidad del héroe, y el nivel de detalle, modificable en ordenadores lentos.

INFORMACION: Nos recuerda la utilidad de cada uno de los restantes iconos.



Existen dos versiones gráficas del juego y si bien la versión EGA con 16 colores es realmente espectacular, la realizada en VGA alcanza la categoría de increíble.



Los distintos personajes juegan un papel fundamental en la acción y dedicar unos segundos a hablar con ellos siempre será interesante.

Nos encontramos ante un programa de los que hacen historia. Los gráficos en VGA con 256 colores son de una belleza impresionante, y reflejan el esfuerzo del equipo que los ha creado. Del argumento poco se puede decir, que no sea ponderar su riqueza y alto nivel imaginativo, estando apoyado además por su traducción al castellano. Si cuentas con tarjeta de sonido Adlib, podrás disfrutar además de una hermosa banda sonora estéreo.

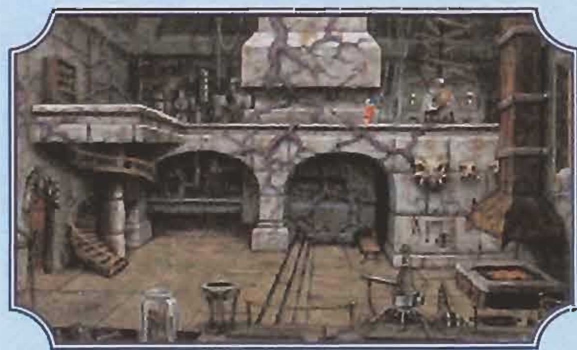
El nuevo sistema de iconos aparta de un plumazo todas las pegas que podíamos poner a este tipo de aventuras.

Como es lógico, algún pequeño inconveniente tenía que tener esta maravilla, y en este caso todo se reduce a la cantidad de memoria que ocupa, unos nueve megas. No obstante también han pensado en ello, y es posible efectuar una instalación parcial que requiere menos de dos megas.

En resumen, de lo mejorcito que hemos visto por estas pantallas, y que no puedes dejar pasar si te va el género.



Un final feliz



En el laboratorio del maligno Mordack la familia real aguarda el momento de su rescate.



Por fin la familia vuelve a reunirse y el rey comprueba satisfecho que su esfuerzo ha merecido la pena.

Desgraciadamente, entre los conjuros del libro, no figuraba ninguno para restablecer a la familia real a su tamaño. Pero esta historia no podía acabar mal, así que mi señor Crispín se encargó de ponerle la guinda final a este hermoso pastel. Muchos abrazos, algunas lágrimas de alegría, y aquí estamos de vuelta al hermoso reino de Daventry, donde todo vuelve a estar en orden.

Como es natural, se me otorgaron los honores por mi demostrado valor en la aventura, y pasé a anteponer a mi nombre una palabrita que me llena de orgullo: SIR CEDRIC.

Y esa es toda la historia amigos. Podéis pensar que me he inventado algo, pero os juro que no es así. Lo malo es que no estabais allí como testigos, pero tal vez algún día...

D. G.M.

CONSEJOS y TRUCOS

■ ***Es imprescindible grabar cada situación que aparente ser peligrosa. De lo contrario, comenzar desde el principio puede estropearnos todo el encanto del programa.***

■ ***Observa atentamente cada pantalla, pues podrías pasar por alto objetos muy útiles sin los que será imposible concluir la aventura.***

■ ***Se amable y ayuda a cada ser que encuentres en dificultades. Ellos sabrán encontrar la forma de agradecértelo.***

■ ***Haz un mapa de cada zona nueva que visites, pues en alguna de ellas será imposible orientarte sin él.***

■ ***Algunos obstáculos parecen insalvables a primera vista. Lo mejor en estos casos será tomar otro rumbo, y volver más tarde con nuevos objetos o ayudas para pasarlos.***

■ ***Atento a las conversaciones. De ellas puedes deducir importantes pistas.***

■ **Todas las fotos de este artículo corresponden a la versión PC VGA 256 colores**



MAIL soft

VENTA POR CORREO



HAZ TU PEDIDO POR TELÉFONO
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30
SÁBADOS DE 10,30 A 14
TELÉFONOS:
(91) 527 39 34
539 04 75 / 539 34 24
FAX: 467 59 54

TODO ESTO LO PUEDES COMPRAR POR TELÉFONO O EN LAS TIENDAS MAIL

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO

STOP — NO COMPRES UN ORDENADOR SIN ANTES HABER LEIDO ESTA PÁGINA — STOP

COMPATIBLES PC

AHORA PUEDES CONSEGUI[R] TU PC AL MEJOR PRECIO

Todos los equipos incluyen:
—Teclado expandido 102 españ[olas] teclas.
—1 floppy 5¼ ó 3½ a escoger.
—2 puerto serie, 1 paralelo, 1 juego
—Controladora VGA 1024x768.
—1 Mega memoria RAM.
—Sistema operativo MS2.
—Disco duro 40 Mb.

AT 16MHZ 40 Mb SUPER VGA MONOCROMO	124.90[0]
AT 16MHZ 40 Mb SUPER VGA COLOR	164.90[0]
AT 20MHZ 40 Mb SUPER VGA MONOCROMO	129.90[0]
AT 20MHZ 40 Mb SUPER VGA COLOR	169.90[0]
386 SX 20MHZ 40 Mb SUPER VGA MONOCROMO	169.90[0]
386 SX 20MHZ 40 Mb SUPER VGA COLOR	199.90[0]
386 25MHZ 40 Mb SUPER VGA MONOCROMO	179.90[0]

AMIGA 500

69.900 ptas.

TE REGALAMOS:

PACK CREACIÓN Y FANTASÍA
- Deluxe Paint
- Deluxe Music
- Deluxe Video
- Budokan
- AMC
- After the War

1 AMPLIACIÓN A 1 MEGA

Y 100 PROGRAMAS MÁS

NO TE CONFORMES CON MENOS

Si compras tu Amiga con monitor color además te regalamos el convertidor TV **119.900 ptas.** y recuerda en 24 h. puede ser tuyo. Llámanos.

ATARI 520 STFM



sólo **49.900 ptas.**

+ Satan
+ Lorna
+ París Dakar
+ Sherman M4 + Music Marker II
+ Omnicron Basic
+ Hyper Pain II

Y 50 PROGRAMAS GRATIS

ATARI 1040 STE - **64.900**
ATARI 1040 STE - **77.900**
ATARI 1040 STFM - **59.900**

ATARI LYNX - 17.900 ptas.



APB	3990	Paper Boy	3900
Bolsa Pouch	2395	Rampage	3900
Chip Challenger	3900	Road Blaster	3900
Electro Cop	3900	Robot Squad	3900
Gates of Zendocon	3900	Rygar	3900
Gauntlet III	3900	Ninja	3900
Klax	3900	Slime World	3900
Pac Man	3900	Visor Solar	795
Paclland	3900	Xenophobe	3900

GAME BOY 14900



Incluye Tetris + auriculares + cable 2 jugadores + pilas
LA CONSOLA PORTÁTIL CON MÁS JUEGOS

Alleway (Arkanoid)	3900	Pac Man	4400
Amazing Penguin	3900	Paper Boy	3900
Batman	4400	Penguin Wars	3900
Beach Volley	3900	Pinball 66	3900
Bubble Bobble	3900	Qix	3900
Bugs Bunny	3900	Red October	4400
Castlevania	3900	Robocop	4400
Chase H.Q	4400	Skate Die	3900
Chessmaster	4400	Snoopy	3900
Double Dragon	4400	Solar Striker	4190
Dr. Mario	3900	Spiderman	3900
Dragon's Lair	4400	Super Mario	3900
Duck Tales	3900	Tennis	3900
F-1 Racer	4400	Turtles /Foot Clan	3900
First of the N. Star	3900	World Cup	4190
Gargoyles	3900	WWF Wresling	4400
Ghostbuster II	4400	**NOVEDADES**	
Golf	3900	Balloon Kid	3900
Gremlins II	4400	Burai Fighter	4190
In Your Face (Basket)	3900	Burger Time	3900
Kung-Fu-Boy	3900	Dynablaster	4190
Kung-Fu-Master	3900	Mickey	4400
Motocross Maniac	3900	Navy Seals	4400
NBA All Star	3900	R-Type	4400
Nemesis	3900	Spud's Adventure	3900
Ninja Boy	3900	Skate 2	4400

COMPLEMENTOS

Altavoces + Amplificador	2100
Iluminación Nuby	2100
Lupa Nuby	1700
Lyght Boy con lupa	3900
Bolsa cartuchos Nuby	1695
Estuche Nuby	2100

AMIGA 2000

TE REGALA ESTA IMPRESORA AL COMPRAR TU AMIGA 2000

AMIGA 2000
+ IMPRESORA COMMODORE MPS 1270 INKJET
+ PACK CREACIÓN Y FANTASÍA
+ 100 PROGRAMAS MÁS

SÓLO **139.000 ptas.**

SI NOS COMPRAS TU AMIGA 2000 CON MONITOR COLOR TAMBIÉN TE REGALAMOS EL CONVERTIDOR TV - **187.900**

NUEVOS PRECIOS

Action Replay II	13.500
Alfombrilla ratón	995
Ampliación 1/2 MB 8 MB Externa	24.900
Ampliación 2MB A-2000 Amp. 8MB	32.900
Ampliación 512K	6.900
Cable Euroconector	2.500
Convertidor TV para monitor	12.500
Disco duro 40Mb XP A-500 8Mb-512K	79.900
Disco duro 20Mb A-2000	34.900
Digi View Gold 4.0	23.900
Disquetera 3 1/2 externa	14.900
Disquetera 3 1/2 interna A2000	11.900
GST40 Genlock	49.900
Midi	9.900
Modem externo 2400b	18.900
Modulador A-520	6.500
Perfect Sound (Digitalizador)	14.900
Ratón de alta resolución	3.900
Ratón óptico «sin bola»	7.900
Tarjet AT A-2000 + U. Dis. 51/4	89.900
Tarjeta AT A-500	44.900
Transformados PC	6.500

PRECIOS MÁS BAJOS

Impresoras

STAR LC 200 Color - 41.900 Ptas.



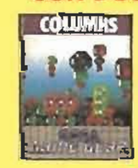
STAR LC 20 B/N - 31.900 ptas.
CARTUCHO TINTA - 1.200 ptas.
CARTUCHO TINTA COLOR-2.800 ptas.
Cables incluidos
SAR LC 200 24 AGUJAS - 57.900 ptas.
STAR LC 200 24 AGUJAS color 67.900 ptas.

GAME GEAR SEGA

CONVERTIBLE EN TV

CON DOS JUEGOS







SÓLO **20.900**

NOVEDADES

Chase HQ	4590	Golden Axe	5190	Pac Man	4590
Dragon Cristal	5190	Joe Montana Football	5190	Putter Golf	4590
Factory Panic	5190	Mappy	4590	Super Golf	4590
Fantasy Zone	4590	Out Run	5190	Super Monaco GP	5190

EXITOS

G-LOC 5.190 ptas. — 5.190 ptas. — PSYCHIC WORLD 4.590 ptas. — SHINOBI 5.190 ptas. — WONDER BOY 4.590 ptas.

MAIL SAT

SERVICIO TÉCNICO
Commodore
Tel. (91) 527 39 34
Tel. (91) 539 04 75

PARA TODA ESPAÑA

ESPECIALISTAS EN AMIGA
REPARAMOS PARA TODA ESPAÑA
TRES MESES GARANTÍA
PORTES GRATIS

MEGA DRIVE



VERSIÓN OFICIAL ESPAÑOLA

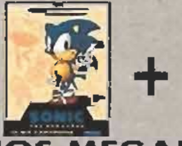
PERIFÉRICOS

Convertidor para cartuchos SEGA 8 bit	6.490
Cable vídeo monitor	1.499
Power PAD	2.599
Arcade Power Stick	7.900
Euroconector	3.500
Joystick ADS	3500

SÓLO ESTE MES AL PEDIR TU MEGADRIVE **29.900**

TE REGALAMOS DOS JUEGOS







CARTUCHOS MEGADRIVE

688 Attack Sub	6990	Lakers V. Celtics	6990
Afterburner II	6990	Lost Battle	6990
Alien Storm	6990	Mikey Mouse	8490
B. Douglas Boxing	6990	Micht and Magic	8490
Baseball	6990	Moon Walker	7990
Batman	7990	Pga Golf	8490
Battle Squadron	8490	Phantasy Star II	8490
Battle Tank	8490	Phelios	4490
Block Out	7990	Populous	8490
Bonanza Brother	7990	Rambo III	5990
Budokan	8490	Rastan Saga II	6990
Centurion	8490	Revenge of Shinobi	6990
Columns	5490	Road Bush	8490
Cyberball	6990	Shagaia	6990
D.J. Boy	3990	Shadow Dancer	6990
Decapattack	7990	Sonic	6990
Dick Tracy	6990	Space Harrier II	6990
Dynamite Duke	6990	Spiderman	6990
E. Swat	6990	Star Control (12 megas)	8490
Faery Tale	8490	Starflight	8490
Fantasia	7990	Street of Rage	7990
Fatal Labyrinth	6490	Strider	8490
Fire Shark	6990	Super Hang On	6990
Flicky	4490	Super League Baseball	6990
Forgotten World	6990	Super Monaco G.P.	6990
Ghostbuster	6990	Super Real Basketball	6990
Ghouls'n'ghosts	8490	Super Thunderblade	6990
Golden Axe	6990	Sword of Sodan	8490
Hard Ball	7990	Sword of Vermillion	8490
Hard Driving	6990	Thunderforce II	6990
Hellfire	6490	Thunderforce III	6990
Hockey	8490	Truxton	6990
James Pond	8490	Twin Hawk	6990
John Madden Football	6490	Wonderboy III	6990
Juction	6490	World Cup Italia 90	5990
King's Bounty	7990	Zany Golf	8490
Klaxx	5990	Zoom	5990

Master System II

14.900 +ALEX KIDD+CONTROL PAD +SUBCRIPCION REVISTA DISNEY



PERIFÉRICOS

Contro PAD	1590
Rapid Fire Unit	1590
Pistola	5990
Control Stick	2590
Pistola + 3 juegos	10490
Joystick Konix	2800
Joystick Zero Zero	2950
Joystick Sg Fighter	3900

CARTUCHOS SEGA

Ace of Ace	5990	Joe Montana Football	5990
Action Fighter	1990	Jungle Fighter	5990
After Burner	5990	Laser Ghost	4995
Alex Kid in Shinobi	5590	Maze Hunter	3490
Alex Kidd	4990	Mickey Mouse	5990
Alex Kidd High Tech	4990	Moonwalker	5990
Alien Syndrome	5990	My Hero	1990
Altered Beast	5590	Operation Wolf	5590
American Pro Football	4990	Out Run	5590
Aztec Adventure	1990	Pacmania	6990
B. Douglas Boxing	5990	Paper Boy	6990
Back to the Future	5495	Parlour Games	3490
Basketball Nightmare	5590	Phantasy Star	3900
Battle out Run	5590	Pro Wrestling	4990
Black Belt	1990	Psychic World	5990
Buble Bobble	4995	Psycho Fox	5590
California Games	5590	Quartet	3490
Carmen San Diego	3900	R-Type	5990
Casino Games	5590	R.C. Gran Prix	5990
Chase HQ.	5590	Rambo III	5590
Chopflifter	4990	Rampage	5590
Columns	4990	Rastan	5590
Cyber Shinobi	5990	Rescue Mission	1990
Dead Angle	5590	Scramble Spirit	5590
Dick Tracy	5990	Secret Command	1990
Double Dragon	5590	Sega Chess	5995
Double Hawk	5590	Shangai	4490
Dynamite Duke	5990	Shinobi	5590
Dynamite Dux	5590	Slap Shot	5590
E-Swat	5990	Space Harrier	4990
Enduro Racer	1990	Speedball	5990
F-16	3490	Spyderman	4995
Fantasy Zone	1990	Strider	5495
Forgotten Worlds	5990	Submarine Attack	5990
Gain Ground	5990	Summer Games	4990
Galaxy Force	5990	Super Monaco G.P.	5590
Gaunlet	6990	Super Tennis	1990
Ghostbusters	4990	Teddy Boy	1990
Ghosthouse	3490	The Ninja	1990
Ghouls and Ghosts	5990	Thunderblade	5590
Global Defense	1990	Transbot	1990
Golden Axe	5990	Vigilante	5590
Golf Mania	6590	Wonderboy	4990
Govellius	3900	Wonderboy III	5590
Great Voleyball	3900	Wonderboy in Monster	4490
Imposible Mission	6990	World Games	5590
Indiana Jones	6990	World Gran Prix	1990
Italia 90	5590	World Soccer	4990

TODOS LOS MESES RENOVAMOS LOS LISTADOS, BUSCAMOS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES Y LAS MEJORES OFERTAS. SOLO PARA TI. ¡NO TE PIERDAS ESTA PÁGINA! ESTAMOS TODOS LOS MESES

PRECIOS IVA INCLUIDO

VEN A LAS TIENDAS MAIL SOFT



P.º Sta. María de la Cabeza, 1
28045 MADRID
Tel. 527 82 25



SOL

Montera 32, 2.º
28013 MADRID
Tel. 522 49 79

MAIL soft

VENTA POR CORREO

HAZ TU PEDIDO POR TELÉFONO
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30
SÁBADOS DE 10,30 A 14
TELÉFONOS:
(91) 527 39 34 *
539 04 75 / 539 34 24
FAX: 467 59 54

SUPER NOVEDADES PROXIMOS LANZAMIENTOS

GARANTÍA EN TODOS NUESTROS PRODUCTOS

TITULO	SPECTRUM	AMSTRAD	COMMODORE	MSX	AMSTRAD DISCO +3	PC 5¼ PC 3½	AMIGA ATARI
3D Construction Kit	3900	3900	3900		4900	7900	7900
4D Sports Boxing						3900	
4D Sports Driving						3900	3900
9 Lives							2500
Air Combat							3900
Alien Storm	1200	1200	1200		2250		2250
Armada (Estrategia)						2850	2850
Armourgeddeon							3900
Awesome							5000
Battle Command	1200				2250	2250	
Battle of Buldge	1200	1200			2250		
Billards Simulator 2						2250	2250
Bloodwich						2250	
Blue Brother						2850	2850
Blue Max						3900	3900
Borodino (Estrategia)						2850	2580
Boston Bomb Club						2500	2500
Brat							2250
Builderland		1200			2250		2500
California Games II						2250	
Capcom Collection	1550	1550			2250		
Celica GT4	1200	1200	1200		2250		2250
Cohort						2850	2850
Crime Don't Pay						2950	2950
Cybercom 3						2250	2250
Darkman	1350	1350			2250		2250
Desperado 2	1200	1200		1200	2250	2850	
Eco-Phantom						3150	3150
El Gran Halcon	1200	1200	1200		2250		2250
England Campeonato Europa	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Exitos PC						3900	
Final Fight	1200	1200	1200		2250		2250
Frenetic							2500
Gauntlet III	1200	1200	1200		2250		2250
Hard Drivin' 2	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Hill Street						3995	3995
Hydra	1300	1300	1300		2250		2500
Iron Lord	1300					3900	3900
Jack Nicklaus II						5000	5000
Last Battle			1500			3900	3900
Lemmings						3900	3900
Living Tactic (Kick Off)							1950
Lone Wolf	1200	1200	1200		2250	2850	
Manchester Football Club	1200	1200	1200		2450		2850
Mario Andretti						3900	
Out Run Europa	1200	1200	1200		2250		2250
Predator II	1200	1200	1200		2250	2250	2250
R-Type II							2250
RB12	1500	1500	1500		2250	2500	2500
Robozone	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Smaily	1295	1295		1295	2250		
Speedball II							2250
Stormball						2250	2250
Swap			1200		2250	2500	2500
Terminator 2	1350	1350	1350		2250	2250	2250
T.N.T.	1500	1500	1500		2250		2500
The final Conflict W. game						2850	2850
The Winning Team	1900	1900	1900		3900		3900
Theme Park Mystery						2250	2250
Titanic						2250	
Turrican 2	1200	1200	1200		2250		2250
W.C. Squash	1200	1200	1200		2450	3150	3150
Whart of Demons						7995	6995
Wild Wheels						2250	2250
World Soccer Champions	1500		1500		2900		3900
Wreckers	1200					2650	2650

PRODUCTO ESPECIAL 16 Bits

TITULO	PC5¼ PC3½	AMIG. ATARI
Ancient Art of war	3900	3900
Batalla de Inglaterra	5590	5590
Carmen Sandiego	5900	5900
Crime Wave	3990	3990
Dragons Breath	4490	4490
F-29 Retaliator	3990	3990
Future war	5990	5990
Indiana Adv. Castellano	5490	5490
King's Quest V	6990	
La colmena (erótico)	5990	5990
Loom	3990	3990
M1 Tak Platoon	6990	6990
Maniac Mansion	3990	3990
Mig 29 Fulcrum	3990	3990
Midwinter	5490	5490
Murder	3990	3990
Murders in Space	4490	4490
Operation Stealth	3990	3990
Pack 3 War Games	5500	5500
Power Monger		3900
Rail Rood Tycoon	6990	6990
Secret Of Monkey Island	5990	5990
Silent Service II	6990	
Sim Earth	6990	
The Secret Weapons	6990	
Their Finest Mission	1990	1900

SUPER OFERTAS 8 Bits

JUEGOS A 395 ptas.

SPECTRUM
Continental Circus, Chuck's yeager, Gemini Wing, War in middle earth, Shinobi, Test Drive II, Corsarios, Gonzalez, Space Harrier, Mad Mix II, Ice Breaker, Ram, Cosmic Sheriff, Mot, Mortadelo II, Dan Dare III, Magic Jhonson, Italia 90, The Cycles, Buggy Ranger.

AMSTRAD
Continental Circus, Gemini Wing, War in middle earth, Test Drive II, Corsarios, Gonzalez, Mad Mix II, Ice Breaker, Ram, AAARG, Magic Jhonson, Snoopy, Italia 90, Buggy Ranger, Aventura espacial, Shoogun Super Sprint, Mortadelo II, Gardfield, Abadia del crimen, Chuck Yeager, Dan Dare III.

COMMODORE
The Train, Skate or Die, Continental Circus, Dan Dare III, Gemini Wing, Marble Madness, Way of Explodin Fist, 4x1, Aventura espacial, Shangai, Ninja Warrior.

MSX
4x1, After the War, Artifox, War in the Middle Earth, Knight Lore, Knight Shade, Buggy Ranger, Aventura espacial, Demonios, Ballblazer, Howard the Duck, River Raid, Hero, Space Shuttle, 3D Knockout, Super Bowls, Mutant Monty, Lazy Jones, Winter Olimpiac, Turbo Chess, European games, Addictaball, Italia 90, Ram, Michel.

Existencias limitadas en ofertas.

JUEGOS A 295 ptas.

SPECTRUM
Livingstone Supongo, Goody, Cosa Nostra, Robotscape, Wets Bank.

AMSTRAD
Livingstone Supongo, Last Mission, Cosa Nostra, West Bank, Coloni.

MSX
Pernando Martin, Fredy Hardest, Phantis, Hundra, Turbo Girl, Game Over, Don Quijote, Nonamed, Dusty, Capitán Sevilla, Comando Tracer, Bestial Warriors, Enchanted, Road Ward, Terropod, Colony, Ocean Conqueror, Terminus, Trial Blazer, Sorcery, Storquake, Pantera Rosa.

COMODORE
Fernando Martín, Fredy Hardest, Game Over, Don Quijote, Meganova, Megacorp, Archon Collection, Pantera Rosa, Speed King, Fórmula I, Flash Gordon, Lazer Wheel, Feud, Kit Star II, Pack Mastertronic, Rockfor, Motorbike Madness, Boxing, Action Force, Thrus, Micro Rhytm, Dan Dare.

SUPER OFERTAS 16 Bits

JUEGOS DE 995 ptas.

PC 5 ¼ PC 3 ½
Magic Johnson, Michel, Aventura Espacial, Aspar, Capitán Trueno, Satán, Cozumel, Game Over, Phantis, Driller, Mutant Zone, Corsarios, Telemark Warrior, Side Winder, Tomahawk.

SOLO PC 5 ¼
World Darts, Ace of Aces, Gryzor, Soloman's, Vector Ball, Horse Racing, Sol Negro, Academy, Tauceti, GBA Basketball, Eaglest Nest, Harrier Combat, Karting G. Prix, Combat Course.

SOLO PC 3 ½
Power Boat, The train, Mot, Street Sport Basket, Ulises, Mission Imposible II, Livingstone II, Simulador tennis, Skate or die, Freddy Hardest, King of the Beach.

AMIGA
Blue Angel, Corsarios, Garfield 2, Genius, Horse Racing, Livingstone II, Mot, Rock'n Roll, Sky Fox, Sol Negro, Telemark Warriors, Vectorball, APB, Roller Coaster.

ATARI
Circus Atraction, Continental Circus, Double Dragon, Games Winter ED., Gemini Wing, Hard Driving, Marble Madness, Menace, Mortadelo y Filemon, Pantera Rosa, Spliting Images, Telemark Warriors, Tiburón.

EXITOS PC 5 1/4 - 3 1/2

JUEGOS DE 1200 ptas.

Arkanoid, Barbarian, Championship Golf, Gauntlet, Green Beret, Indiana (Arcade), Italia 90, Out Run, Platoon, Rampage, Robocop, Subbuteo Simulator, Thunderblade, W.C. Leader Board, Imp Mission II, Light Corridor, Star Dust, E-Motion, Tiger Road, Livingstone II, Titanic, Mad Mix, Batman, Tetris, Pictionary.

SUPER OFERTAS AMSTRAD DISCO

JUEGOS DE 995 ptas.

Chuck's Yeager, Comamdo Trace, Don Quijote, Guerra de Vajillas, Hundra, Pájaros de Bangkok, The Cycles, Don Dare, Pacmania, Mortadelo.

2 x 1 AMSTRAD DISCO

Flyng Shark / Galaxy Force	1.900
Tiger Road / Street Figther	1.900
Out Run / Road Blasters	1.900
Robocop / Batman	1.900
Cabal / Operation Wolf	1.900
Bubble Bubble / Super Wonderboy	1.900
New Zealand Story / Rainbow Island	1.900
Crazy cars / Super Sprint	1.900
Renegade / Target Renegade	1.900
Gauntlet / Gauntlet 2	1.900
Dragon Ninja / Op. Thunderbolt	1.900
Arkanoid /Arkanoid 2	1.900
Chase H.Q. / Wec Le Mans	1.900
Thunderblade /1943	1.990
Nightride / Vigilante	1.900
Indy I / Indy II	1.900
Green Beret / Combat School	1.900
Hyper Sports / Match Day II	1.900
Star Wars / Retorno Jedi	1.900
Red Heat / Head over Heels	1.900
Last Ninja 2 / Renegade III	1.900
Barbarian / Barbarian II	1.900
Rambo / Rambo III	1.900
Imposible Mission / Imposible Mission II	1.900
Welltris / Light Corridor	1.900

SUPER EXITOS

TITULO	SPECTRUM	AMSTRAD	COMMODORE	MSX	AMSTRAD DISCO +3	PC 5¼ PC 3½	AMIGA ATARI
Acien Battles (War Games)	1200	1200			2250	2450	2450
ADS		1200			2250	2500	2500
Arnhen (War Game)	495	495				2250	
Battlestorm		1200			2250	2250	2250
Budokan	1500	1500	1500	1500	2250	2500	2500
Carlos Sainz	1295	1295		1295	2250	2850	
Chip Challeger	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Creta 1941 (War game)	1200	1200			2250		
Desafio total	1350	1350	1350		2250		2250
Dragon of Flame	1900	1900	1900		2850	3990	3990
El oro de los Aztecas						2260	2250
Emlyn Hughes	1100	1100	1100		2250		2250
European Superleague	1100				2250	2250	2250
F-15 Strike Eagle	1350	1350	1350		2250	3900	3900
F-16	2250		2250			4990	4990
F-19 Stealth Fighter	2850		2850			5990	5990
Football Man. W. Cup Ed.	1200	1200	1200		2250	1595	1595
Football Manager II	595	595	595		1495	1495	1495
Gazza II	1200	1200	1200		2250		2250
Golden Axe	1200	1200	1200		2250		2250
Golden Basket	1200	1200		1200	2250	2850	
Gremlins 2	1200	1200		1200	2250	3900	
Gunship	1350	1350	1350		1900	3990	3990
Hammer Boy	1500	1500	1500	1500	2250	2500	2500
Heroes of the Lance	1350	1350	1350		2250	3990	3990
Kick off	595	595	595		1495		1495
Kick off II	1200	1200	1200		2250	3995	3995
La batalla de Inglaterra	495	495	495			5595	5595
La espada sagrada	1200	1200	1200	1200	1900	2250	
Lotus	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Megaphoenix	1300	1300		1300	2250	2500	2500
Mercs	1200	1200	1200		2250		2250
Monaco Grand Prix	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Monty Phyton	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Mundial Fútbol (Ópera)	1200	1200		1200	1900	2850	
Mystical	1200	1200		1200	2250	2250	2250
Narc	1200	1200	1200		2250		2250
Navy Seals	1200						2250
Nightshift	2850	2850	2850		3200	3990	3990
Norte y Sur	1200	1200	1200	1200	2250		
Octubre Rojo	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Pack a toda maquina II	1750	1750	1750		2950		
Pack Megabox	1750	1750	1750	1750	2500	3900	2500
Pack Platinum	1550	1550	1550		2250		
Pack Sega Master Mix	1750	1750	1750		2950		
Pack to by Topo II	1550	1550		1550	2950		
Pang	1200						2250
Panza Kick Boxing		1200			2250	2500	2500
Pimball Magic		595			995	995	995
Poli Díaz	1200	1200		1200	2250	2850	
Prehistori						2500	2500
Prince of Persia		1300			2250	2500	2500
Rally Cross	595	595	595		1595		1595
Ratas del desierto	495	495				2250	
Razas de noche	1200	1200	1200		2250	2850	2850
Regreso al futuro III	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Rick Dangerous II	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Robocop II	1350						2250
Shadow Dancer	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Sherman M-4		595			995	995	995
Sim City	1350	1350			2250	3900	3900
Sito Pons	1295	1295		1295	2250	2850	
Skull & Croosbones	1300	1300	1300		2250		2500
Strider II	1200	1200	1200		2250		2250
Subbuteo	595	595	595		1495	1595	1595
Super Off Road Racer	1200	1200	1200		2250	2250	2850
Superman	595	595	595		1595	1595	
Swiv	1300		1300	1300	2250		2250
Tennis Cup		595			995	995	995
Toki							2250
Tortugas Ninja	1350	1350		1350	2250	2850	2850
Tour 91	1200	1200		1200	2250	2250	
Vulcan (War games)	1200	1200			2250	2450	2450
W.C. Boxing Manager	1200	1200	1200		2250	2850	2850

39.900 ptas.

CONVIERTE YA TU A500 O TU ATARI 520 EN UN PC-AT COMPATIBLE.
CON LA NUEVA TARJETA AT.

- CPU 80286 a 7,2 Mhz.
- RS232 soportado
- Hércules CGA VGA
- Primer soportado
- MOUSE bajo MS-DOS3
- Sonido AT soportado
- Partición HARD DISK
- Disco interno soportado
- Con 1 Mb AMGIA-640 K AT
- Adaptador A-2000 - 9900

También tenemos

LIBROS DE PISTAS

Indy	1200
Maniac Mansion	1200
Loom	1200
Monkey Island	1200
Drakkhen	1200
King's Quest V	1200
Todas Aventuras AD	1200

Varios

Cable cassette Amstrad	1200
Cassette Commodore 64	6500
Convertidor TV Amstrad	21900
Copiador Audio C-64	2900
Copiador Audio C-64 con fuente	3990
Interface Kempston (SP)	2475
Modulador TV Amstrad	9500
Ram Jet +2A	11500
Ram Jet +3	11500
Ram Jet ZX	11000
Reset para pokear C-64	1500

JOYSTICKS

TELEMACH 200	6900
TELEMACH MADERA	8900
Jetfighter	3300
Konix	2500
Konix autofire	2750
Navigator	3500
PC Zero Zero + Tar.	6500
PC Zero Zero Winner	2800
Phasor One	2800
Pro 5000	2800
Quickjoy III	2250
Stick ball	995
Topstar	5250
Zero Zero	1900
Zero Zero ADS	3500
Zero Zero Junior	1200
Zero Zero Winners	2595

* PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR

DISCOS VÍRGENES

GARANTIZADOS

NUEVO PRECIO

10 discos 3 1/2 795
50 discos 3 1/2 3.490

10 discos 5 1/4 ____ 495
10 discos 3" ____ 3.900
10 discos 3 1/2 HD 1.500
10 discos 5 1/4 HD _ 995

SONIDO PARA TU PC

SOUND BLASTER

32.900 ptas.
DIGITALIZA - MIDI
COMPATIBLE AD-LIB
SOUNDBLASTER.

LO MÁS INTERESANTE DE LOS PROGRAMAS P.D. REUNIDOS POR MAIL SOFT



Disponible en Amiga PC 3 ½

Y SÓLO CUESTAN COMO 1 PROGRAMA: 2250 pts.

Envia este cupón a Mail Soft, P.º Santa María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID

NOMBRE ____
APELIDOS ____
DIRECCIÓN COMPLETA ____
POBLACION ____ PROVINCIA ____
TELEFONO ____ C.P. ____
MODELO ORDENADOR ____
N.º CLIENTE ____
☐ NUEVO CLIENTE ____
FORMA DE PAGO:
CONTRAREEMBOLSO

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
GASTOS ENVIO	250
TOTAL	

Te Interesa Contar Con Nosotros

OFERTA SUPRA CORPORATION

Supra Corporation

¡OFERTA LIMITADA!

AMIGA 500 ... 56.900 Pts
AMIGA 2.000 ... 112.900 Pts.

GRAN ESPECIAL



500 XP
52 MB 512 K
... 89.900 Pts.

AMPLIACION A502



AMPLIACION A502 ... 7.400 Pts.
Ampliación 512 KB con Reloj para A-500

FLOPPY DRIVES



DISKETERA 3 1/2 ....12.900 Pts.
DISKETERA 5 1/4 ....19.900 Pts

SUPRA DRIVE 500 XP y TM



DISCO DURO de bajo consumo •INTERFASE SCSI con autoarranque •1/2, 1 ó 2 MB de RAM en placa •2, 4 ó 8 MB en placa opcional •Puerto SCSI externo •SWICH de desconexión •Transfiere datos hasta 40 veces más rápido que una unidad de Disco

500 XP 20 MB 512 K	... 69.900 Pts.
500 XP 52 MB 512 K	... 89.900 Pts.
AMPLIACION Rx 1MB	... 24.500 Pts.
SUPRA MODEN 2.400	... 24.500 Pts.
SUPRA MODEN 2.400 Plus	... 18.900 Pts.



REMOVIBLES

44 MB INTERNO A-500	... 104.900 Pts.
44 MB EXTERNO A-2000	... 104.900 Pts.
DISCO CARTUCHO 44 MB	... 15.900 Pts.

AMIGA 2.000



CDTV

CDTV 119.000 Pts.

AMIGA 500

AMIGA 3.000 T

TITULO	Precio AMIGA	PC.
RAINBOW COLLECTIONS	3.100 pts.	
WINNING FIVE	4.000 pts.	
BATTLECHESS II	3.700 pts.	4.100 pts.
INT. CHAMPION ATHLETICS	3.700 pts.	
VIRTUAL WORLDS	4.100 pts.	4.100 pts.
MONOPOLY	3.100 pts.	
ZONE WARRIOR	3.600 pts.	
VIRTUAL REALITY	4.600 pts.	4.600 pts.
DARKMAN	3.800 pts.	
ARMALYTE	3.700 pts.	
BILLIARDS II	3.700 pts.	
ELF	3.500 pts.	
FRENETIC	3.700 pts.	
OUTZONE	3.700 pts.	
MANCHESTER UNITED EUROPE	3.700 pts.	3.600 pts.
STRATEGO	3.500 pts.	
BRIGADE COMMANDER	3.600 pts.	
DOUBLE DOUBLE BILL	4.600 pts.	
GEM "X"	3.700 pts.	4.200 pts.
WHITE SHARKS	3.700 pts.	
P.P.HAMMER	3.700 pts.	
GALACTIC J. NY	4.200 pts.	4.200 pts.
PGA. TOUR GOLF	3.600 pts.	3.600 pts.
VMS II	4.100 pts.	5.100 pts.
METAL MASTER	3.600 pts.	3.600 pts.
POWER MONGER DATA DISK	2.600 pts.	
SUPERCARS II	3.600 pts.	
SWITCH BLABE II	3.600 pts.	
TV SPORTS BASKETBALL	4.100 pts.	4.600 pts.
WORLD AT WAR	3.500 pts.	
WAR JEEP	3.600 pts.	
PRO TENNIS II	3.600 pts.	4.100 pts.
VIRTUAL REALITY II	4.000 pts.	
GODS	4.100 pts.	
GAUNTLET III	3.600 pts.	
GRAND STAND	4.000 pts.	
THUNDERHAWK	4.100 pts	
THE EXECUTIONER	3.600 pts.	
GUNBOAT	3.600 pts.	
WONDERLAND	4.100 pts.	4.600 pts.
MOONSHINE RACER		4.200 pts.
CALIFORNIA GAMES II		4.200 pts.
HEART OF CHINA EGA		5.200 pts.
BATTLE MASTER		4.200 pts.
BALL GAME		3.700 pts.
CORPORATION		4.600 pts.
TOURNAMENT GOLF		3.700 pts.
BACK TO THE FUTURE 3		3.700 pts.
BILL & TED EXCELLENCE ADV		4.100 pts.

¡LOS AUTENTICOS PARA TI! ¡NO TE PIERDAS ESTE LUJO!
¡INFORMATE! AHORA PROGRAMAS PARA CDTV. PIDE NUESTRA LISTA

A 2000 + 1084 (s)	... 187.900 Pts.
A 2000 + 20 MB + 1084 (s) Import	... 187.900 Pts.
A 500 Import	... 56.900 Pts.
A 500	... 69.900 Pts.

A 2000 + 52 MB + 1084 (s) Multimedia	... 318.900 Pts.
A 2000 + 1084 Import	... 162.800 Pts.
A 500 + 1084 (s) Import	... 106.900 Pts.
A 500 + 1084 (s)	... 119.800 Pts.

A TODOS ESTOS EQUIPOS SE LES HA INCLUIDO UN PAQUETE DE 150 PROGRAMAS DE DOMINIO PUBLICO.

MULTIMONITOR 1.028 X 768	... 63.900 Pts.
A-2000 DISQUETERA 3 1/2	... 11.900 Pts.
DISCO DURO 20 MB (COMMODORE)	34.800 Pts.
MODEM US. ROBOTICS 14.4	...119.900 Pts.

• A-3.000 T CONSULTAR
• CDTV ... 119.000 Pts.
• A-3.000 33 MHZ / 52 MB ...399.900 Pts.

TARJETA ACEL. COMMODORE 68.030-25MHZ, 2 MB ...109.900 Pts.
TARJETA ACEL. COMMODORE 68.030-25MHZ, 4 MB ...149.900 Pts.

A-2.000

A 2.000, 2 MB - 8 MB INCLUYE 2 MB ... 23.900 Pts.

A-580 / A-580 PLUS

A-580 / A-580 PLUS 1 MB. CHIP MEM. SUPPORT INCLUYE 2 MB DE RAM ... 23.100 Pts.

¡HAZ COMPATIBLE TU AMIGA, AHORA MAS BARATO QUE NUNCA!

TARJETA ATonce



TARJETA ATonce
A - 500 ...39.900 Pts.
A-2.000 ...49.900 Pts.

TARJETA AT. COMMODORE 12 MHZ ... 89.900 Pts.

MULTIVISION 500



MULTIVISION 2.000



FLICKERSET: A-2.000 MONITOR MULT.+ FLICKERFIXER ... 82.900
A - 500 MONITOR MULT.+ FLICKERFIXER ... 87.200

Si tienes un 8 BIT te lo valoramos en el cambio por un **A 500** o, por un **A 2000**

TARJETAS GRAFICAS 24 BIT	
LINE CRACKER	CONSULTAR
VISIONA +	CONSULTAR
TARGA +	CONSULTAR

DISCOS DE 3 1/2	
10 u.	700 pts.
100 u.	650 pts.
MAS u.	600 pts

AHORA TAMBIEN TE OFRECEMOS COMPATIBLES PC

AT 286-16 + 3 1/2 (1.44), 5 1/4 (1,22) + 40 MB + 1MB RAM
+ MONO VGA .... 155.600 Pts.
+ VGA COLOR .... 196.800 Pts.

386 SX-16 + 3 1/2 (1.44), 5 1/4 (1,22) + 40 MB + 1MB RAM
+ MONO VGA .... 203.000 Pts.
+ VGA COLOR .... 244.200 Pts.

386 SX-20 + 3 1/2 (1.44), 5 1/4 (1,22) + 40 MB + 1MB RAM
+ MONO VGA .... 214.000 Pts.
+ VGA COLOR .... 255.200 Pts.

386-25 + 3 1/2 (1.44), 5 1/4 (1,22) + 40 MB + 2MB RAM
+ MONO VGA .... 256.200 Pts.
+ VGA COLOR .... 301.800 Pts.

386-33 + 3 1/2 (1.44), 5 1/4 (1,22) + 40 MB + 2MB RAM
+ MONO VGA .... 280.200 Pts.
+ VGA COLOR .... 325.800 Pts.

Buscamos Distribuidores de PULSAR en España. Te ofrecemos unas ventajas inigualables

"ESTE ANUNCIO ESTA HECHO CON TREINTA DIAS PREVIOS A LA PUBLICACION DE LA REVISTA, POR ELLO TE PODEMOS OFRECER MUCHAS OTRAS NOVEDADES QUE NO APARECEN AQUI, NO DEJES DE CONSULTARNOS, TE INTERESA"

NO PIERDAS MAS TIEMPO Y HAZNOS TU PEDIDO POR TELEFONO. LLAMANOS AL **958 - 52 01 01.** TE LO ENVIAREMOS CON RAPIDEZ ABSOLUTA Y SI TU **COMPRA** SUPERA LAS **20.000 pts.** TE LO HAREMOS LLEGAR SIN GASTOS DE ENVIO

PULSAR
THE RISING STAR IN SOFTWARE

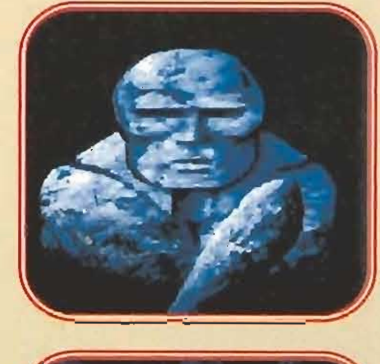
PULSAR Ibérica: c/ Casillas de Prats, 4 y 6 Granada 18002 Teléfono • 958-520101 - Fax • 958-267323

▼ DE PLAZAS CREW • Todos los precios incluyen IVA y son válidos salvo error tipográfico, o impresión durante el mes de aparición de ésta Revista. •Para más información llámanos y solicita gratuitamente nuestro catálogo.





GAUNTLET III





JUNTOS HASTA LA MUERTE

Una vez más, los héroes han tenido que ser convocados. Nuevos territorios han sido invadidos por hordas de malvadas criaturas y hay que llamar a los encargados de la basura, para que devuelvan la limpieza a los otrora impolutos dominios.
Pero ahora les aguardan inesperadas sorpresas...

La primera sorpresa es que a los cuatro inseparables compañeros de anteriores aventuras (Questor el Elfo, Thor el Guerrero, Magnus el Mago y Thyra la Valkyria) se han unido otros cuatro seres de extrañas razas y nada desdeñables poderes. Son, ni más ni menos que: Petras el Hombre-roca, Neptuno el Marino, Blizzard el Hombre de hielo y Dracolis el Lagarto. Son novatos en estas lides comparados con sus veteranos compañeros, claro, pero tienen un potencial extraordinario y a fe que no nos van a decepcionar.

En cualquier caso, la sorpresa más traumática va a ser su nuevo entorno. Pasan de sus modestos laberintos planos vistos desde arriba, a una perspectiva pseudo-tridimensional que a buen seguro les proporcionará adicionales quebraderos de cabeza. Sus familiares fantasmas han cogido algo de cuerpo y es aterrador ver cómo son rodeados por sus enemigos.

Sin embargo, no dudéis por un momento de la capacidad de adaptación de nuestros héroes favoritos. Si han podido hacer frente a varias generaciones de monstruos, derrotarán sin problemas a sus compañeros tridimensionales...¿o no?

El caso es que estamos ante una nueva entrega de la superpopular saga de «Gauntlet» y los sudores masacrando a cientos de fantasmas, demonios, trogloditas y demás fauna no van a faltar. Tampoco echaremos de menos las pócimas, las comidas y los cofres del tesoro. Incluso aparece la Muerte con su guadaña en tres gloriosas dimensiones; está más fea que nunca, por cierto.

Algunos detalles sobre el juego

Francamente, a excepción de las novedades ya comentadas, poco más podemos contaros que se aleje del estilo creado por sus predecesores . Todos recordaréis de qué trataba «Gauntlet»: matar monstruos a decenas, coger llaves, matarlos a centenas, coger comida para sobrevivir, matar bichos por miles, encontrar la salida del nivel y acabar con otro par de millones de monstruos, y vuelta a empezar.

En las primeras versiones se podía elegir el protagonista de entre cuatro posibles. Si bien en la máquina arcade podían jugar hasta cuatro personas, sus versiones para ordenador sólo permitían el juego simultáneo de dos, eso sí, con cualquier personaje de los cuatro. En esta tercera parte podremos elegir entre los ocho héroes, pero se mantiene la limitación de dos jugadores.

El desarrollo del juego se ha complicado ligeramente debido a que se agrupan niveles. En las dos partes previas – «Gauntlet» y «Gauntlet II»– encuentras la salida y ya pasas al siguiente nivel. Ahora deberás cumplir ciertas misiones (normalmente encontrar algunos objetos en un determinado orden) a lo largo de cierto número de niveles, que se agrupan en lo que llamaré una fase. Dichos niveles son accesibles entre sí (no todos directamente con todos, pero sí a través de alguno intermedio) y se abandonan en conjunto al cumplir lo encomendado.

Dicho esto, pocas diferencias hay que añadir. Por supuesto, todo lo que encontremos estará en tres dimensiones (al menos, lo intentará) lo cual afecta tanto a los monstruos en sus múltiples variedades como a sus nidos, obstáculos y objetos que podamos coger para uso personal e intransferible.

Los personajes

Como os imagináis cada uno de los héroes tiene unas características determinadas, referidas a los siguientes aspectos de interés: armadura, –disminuirá el daño que nos hagan los monstruos–, combate cuerpo a cuerpo –para destruir enemigos cho-

GAUNTLET III

cando con ellos–, velocidad de disparo –número de disparos que puede lanzar por unidad de tiempo–, poder de disparo –necesita más o menos disparos para cargarse a cada bicho– y habilidad con la magia –al usar las pócimas destruirá a un determinado número de enemigos–.

Todas las características citadas se pueden mejorar cogiendo las pócimas especiales que encontraremos por esos mundos perdidos. Dichas pócimas tienen un signo indicando que habilidad mejoran. Por ejemplo, si es un escudo al cogerla mejoraremos la armadura.

A continuación, expongo las características más relevantes de cada héroe, para que escojáis el que más se amolde a vuestra persona.

–Questor: dispara muy deprisa y también es bastante rápido. Sabe usar algo de magia.

–Thor: es óptimo en combate cuerpo a cuerpo. También tiene una poderosa musculatura que le da una fuerte armadura.

–Magnus: dispara bastante deprisa, es el mejor en el uso de magia y es nulo en el cuerpo a cuerpo, por lo que pierde mucha energía al rodearlo los enemigos, circunstancia frecuente. No lo recomiendo como elección si sólo juega uno.

–Thyra: es buena para todo, pero nada especial en ninguna faceta. Ideal para un jugador.

–Petrus: como es lógico, sobresale de entre el grupo por su poderosa armadura, que le ayuda a mantener su energía pese a tener que afrontar los monstruos con una anticuada porra.

–Neptuno: Destaca por el impresionante poder de disparo de su tridente, con el que barre al enemigo. Mediocre en otros aspectos.

–Dracolis: Bastante rápido con su llamarada, pero sin el poder destructivo del tridente de Neptuno. Se defiende en combate cuerpo a cuerpo.

–Blizzard: tiene una poderosa armadura a la que une una gran rapidez de manejo de su lanza.

Como veis, todos los personajes están bastante compensados a excepción del mago. Magnus es, sin embargo, muy poderoso a largo plazo por su formidable uso de las pócimas. Lo malo es que si juegas sólo es probable que no dure tanto.


Encontrar un tesoro es tal vez el mejor aliciente para continuar nuestra labor.


Los fantasmas en manada imponen mucho más respeto, pero aún así no son demasiado peligrosos.


Los generadores de enemigos deben ser, sin duda, uno de nuestros objetivos prioritarios.


Aunque parezca imposible en algunos momentos no habrá demasiados enemigos en pantalla.

Generos y especies de monstruos

Hay en esta tercera parte del Gauntlet mucha más variedad de enemigos que en las anteriores. No obstante, sus comportamientos no varían mucho aunque sí lo haga la forma.

Los más habituales son los que surgen de un nido y se dedican a perseguir al personaje, lo que hacían casi todos en los anteriores Gauntlets. Con todos ellos la estrategia es buscar y destruir el nido cuanto antes. Para ello podremos usar cualquier obstáculo que permita dañar al nido sin que los monstruos se acerquen. Por ejemplo, ríos, ciénagas o charcos de lava. De esta clase de monstruos, los fantasmas son los más habituales. Entre otras especies, encontraremos delfinoides, yetis, esquimales, caníbales, cavernícolas,...

Otros se dedican a vigilar un tramo que recorren cíclicamente. Lo suyo es colocarse fuera del tramo en cuestión y disparar hasta que desaparezca el bichejo. Es el caso de las bolas y los trolls. No son nada peligrosos, si mantienes las distancias.

Hay algunos monstruos aislados, que no surgen de nidos y se aproximan como accidentalmente al jugador. El tratamiento recomendado es un par de dis-

En el Bosque...

En el Altar...


AMIGA

Los peligrosos cavernícolas no pierden ocasión de demostrar que su técnica es todavía la mejor.


AMIGA

Aunque los nuevos héroes tienen muchas habilidades, no cabe duda que la experiencia es un grado.

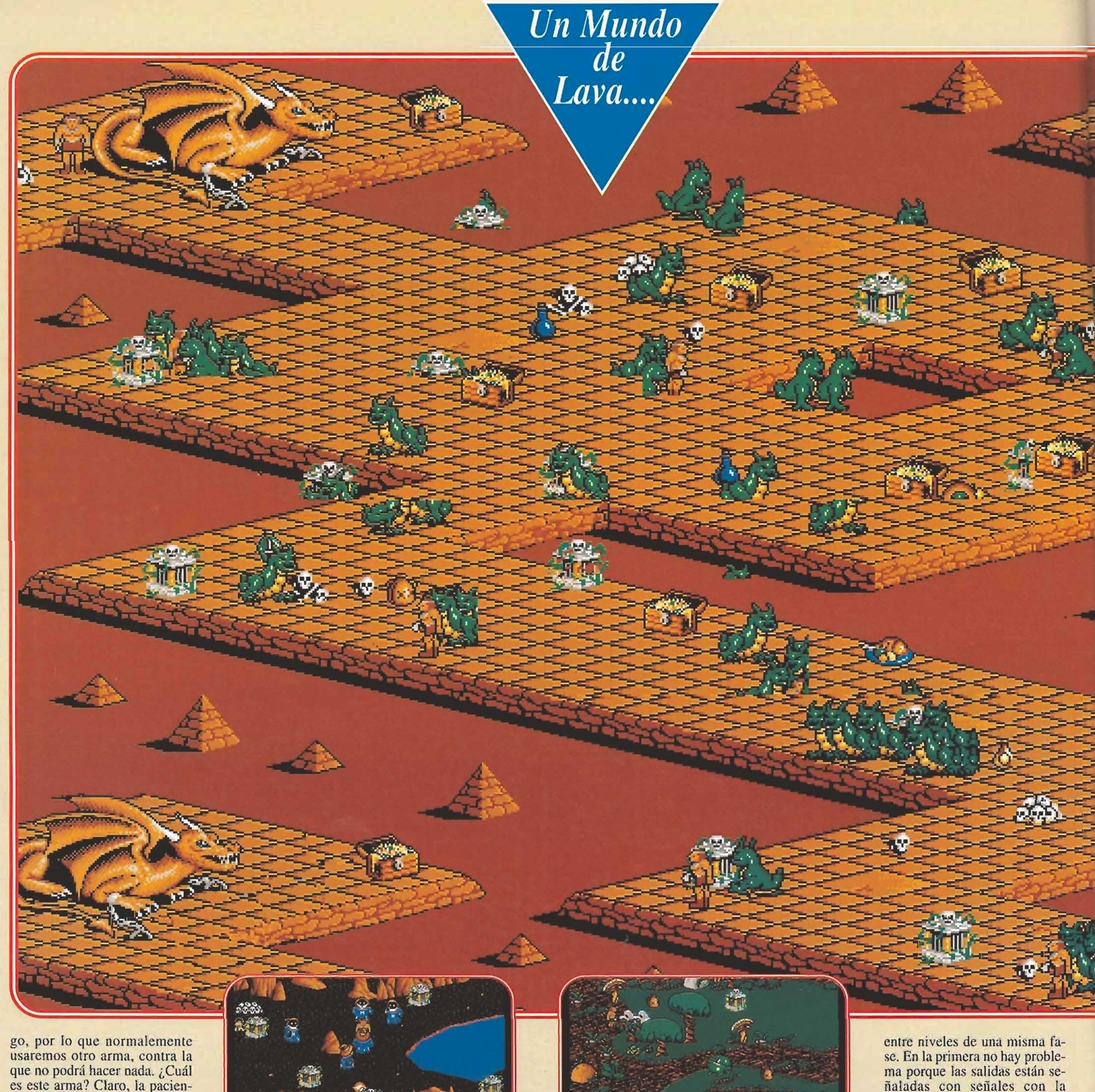
paros en la cabezota y a seguir destrozando nidos. Encontraremos de este tipo momias, pingüinos y cangrejos.

Otro género de bichos se dedica a sorprendernos con súbitas y aleatorias apariciones desde el suelo. Son un engorro pero no te preocupes por ellos, ya que por muchos que mates siguen apareciendo. Lo mejor es que te separes cuanto antes de las zonas en que florecen. Con este desagradable comportamiento encontraremos manos, algas, estalactitas, charcos y gusanos, entre otros.

Y no me olvido de la peligrosísima Muerte, que como ya dije está más fea que de costumbre. Este bicho se te pega al cuerpo y se dedica a chuparte fuerza hasta que se llena y desaparece. Además, no te deja moverte la muy plasta. Contra ella sólo valen dos armas. La primera son las pócimas, pero sólo parecen útiles si las usa el ma-

En el Palacio...

Un Mundo de Lava....



Es evidente que las técnicas de programación han evolucionado desde que se hizo la primera versión del juego.

Nuestros héroes se adentrarán sin temor en el interior de los enrevesados laberintos que le sirven de escenario.

go, por lo que normalemente usaremos otro arma, contra la que no podrá hacer nada. ¿Cuál es este arma? Claro, la paciencia para esperar que se sacie y nos deje proseguir en paz.

Estrategia general

En total hay que recorrer ocho mundos, cada uno con sus cinco niveles. La estrategia a seguir en todos ellos es la misma.

Primero, dar a la tecla HELP para que se nos muestre la primera misión.

A continuación deberemos barrer el nivel de monstruos, nidos y similar, sin dejar nada sin explorar y aprovechando todo tipo de comida. Hacemos lo propio con los niveles cuya entrada vayamos encontrando hasta encontrar el primer objeto pedido.

En este momento se nos informará del siguiente objetivo, que iremos de inmediato a cumplir llevándonos por delante todo lo que encontremos.

Esto lo hacemos con todas las misiones hasta que se nos informe de que se ha abierto la salida de la fase, la cual deberemos proceder a buscar, siguiendo el mismo criterio de barrer con todo y sin preocuparnos de los volátiles Bonus.

Por supuesto, es conveniente no intentar matar a todo bicho viviente de una sola vez. Mejor, ve poco a poco despejando la zona y procura no abrir pantalla hasta que todo lo que se mueva haya desaparecido de tu vista. Haciéndolo de esta forma os garantizo que multiplicaréis los puntos de fuerza en vez de gastarlos a lo loco. Pues, y esto que quede entre nosotros, las enormes cantidades de comida disponibles hacen que el juego sea bastante accesible.

Otra cosa que no debéis olvidar es que la forma de la salida varía de una fase a otra e incluso entre niveles de una misma fase. En la primera no hay problema porque las salidas están señaladas con señales con la leyenda "Way Out". Pero a partir de ahí deberéis inspeccionar todo lo que sea raro. Por ejemplo, arcos o montículos en la segunda fase o islotes en la quinta.

Finalmente, una referencia a las misiones que deberéis cumplir. Normalmente consisten en ir cogiendo llaves hasta que se nos informa de la apertura de la salida. Otras veces la misión será más original. Por ejemplo, en la quinta fase deberemos encontrar una moneda que cambiar por una perla a una ostra gigante, perla que al ser dejada en los restos de un barco nos abrirá la salida.

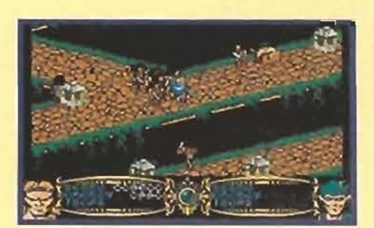
GAUNTLET III

Nuestra Opinión

RENOVARSE O MORIR

- **U.S.GOLD**
- Disponible: **SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI, AMIGA**
- V. Comentada: **AMIGA**



Esta tercera parte del conocido «Gauntlet» no se basa en ninguna máquina, al contrario que las anteriores versiones que adquirieron su popularidad gracias a su permanencia en los salones recreativos. Como ya hemos reseñado en las líneas anteriores el juego respeta básicamente las características de sus predecesores que, como sin duda recordaréis si lleváis algún tiempo en este mundillo, podían resumirse en una palabra clave: adicción. Dejando esto a un lado los dos rasgos más novedosos son la posibilidad de elegir entre ocho personajes, lo que prolonga considerablemente la vida del programa y el intento de incorporación de la tercera dimensión al clásico juego.

Los gráficos no destacan por ningún detalle especial si bien hay algunos monstruos bastante bien hechos y originales (como los ya citados delfinoides). El movimiento es bastante torpe y la detección de obstáculos irregular, como suele ocurrir en la gran mayoría de los arcades tridimensionales .El scroll no es malo pero sí algo lento y no permite al personaje correr tanto como quisiéramos cuando nos encontramos en una situación apurada con un enemigo siguiéndonos los talones con malísimas intenciones.

En el aspecto sonoro la música de cada fase está perfectamente realizada, además de ser muy original consiguiendo una adecuada ambientación; sobresaliente en este punto. El tema por el contrario no es nada original (ver anteriores Gauntlets y clones) pero tal vez sí la forma de abordarlo; aunque tampoco sea para tirar cohetes hay que reconocer que al menos se han molestado en alejarse del original.

La adicción sería sin duda el punto fuerte del juego y de nuevo no podemos dejar de asombrarnos al observar que una idea tremendamente sencilla llevada a la práctica con un desarrollo igualmente simple, puede llegar a mantener el interés partida tras partida.

Una vez más la opción de dos jugadores hace que la adicción suba rápidamente, lógico si tenemos en cuenta que la dificultad no es demasiado elevada, exceptuando algún otro momento en el que los enemigos nos acosan más que de costumbre.

En resumen, una buena idea que satisfará a los seguidores del original y que no esperen hallar en él grandes complicaciones.

F.H.G.

LA PUNTUACIÓN

AMIGA

Con objeto de complicar a nuestra misión en los últimos niveles la salida no será localizable a simple vista.

AMIGA

No todos los posibles protagonistas del juego responden del mismo modo ante los enemigos.

Al fin, el fin

Si decidís demostrar vuestro valor y optáis por intentar poner fin a la tiranía impuesta por éstas peligrosas plagas, os tiraréis un par de días masacrando fantasmas indefensos, inocentes cavernícolas e imprudentes momias. Luego llegaréis al final del juego con miles de muescas en vuestras armas y... podréis descansar un rato.

Por último sólo nos queda recomendar a los fanáticos de los juegos de esta serie histórica dentro del mundo del software de entretenimiento, que intentéis probar suerte, si todavía os quedan ganas y moral de arreglar el mundo, con otro personaje en el papel protagonista de esta película, para hacer "odiosas" comparaciones entre ellos.

«Y es que la vida de héroe es un asco. Si por lo menos nos dejaran quedarnos con los tesoros recogidos...»

Fragmento extraído de «Meditaciones antes de una masacre», de Questor el Elfo.

F.H.G.

SHADOW WARRIORS — AMSTRAD

```
10 'Cargador Para "SHADOW WARRIORS" Vers
ion ORIGINAL
20 'AMSTRAD-Cinta  realizado por C.H.A.B
 para "Micromania"
30 MODE 1:INK 0,0:INK 1,12:INK 2,6:INK 3
,25:BORDER 0:CHECK=0:FOR X=&3000 TO &304
0:READ A$:A=VAL("&"+A$):CHECK=CHECK+A:PO
KE X,A:NEXT:FOR X=&646F TO &66C0:READ A$
:A=VAL("&"+A$):CHECK=CHECK+A:POKE X,A:NE
XT
40 FOR X=&672E TO &678C:READ A$:A=VAL("&
"+A$):CHECK=CHECK+A:POKE X,A:NEXT:IF CHE
CK<>85195 THEN SOUND 1,400,15,15:PRINT "
ERROR EN DATAS":END
50 POKE &A9F5,0:POKE &A9F6,&1E:POKE &A9F
7,&2A:POKE &A9F8,&28:POKE &A9F9,&22:POKE
 &A9FA,&DD:LOCATE 12,1:PRINT"Ya tienes P
OKES":LOCATE 1,24:PRINT "INSERTA SHADOW
W. Y PULSA UNA TECLA":CALL &BB18:CALL &B
D37:MODE 0:CALL &3032
60 DATA DD,21,FA,A9,11,97,00,CD,55,A6,C3
,3B,AA,3E,00,32,DF,FC,C3,FE,BC,3E,C0,32,
E7,92,3E,93,32,E8,92,01,09,00,21,0D,30,1
1,C0,93,ED,B0,C3,00,92,00,00,00,00,00,F3
,01,39,03,11,58,A4,21,58,64,ED,B0,C3,00,
30,06,F6,AF,ED,79,DD,77,00,DD,2B,18,F9,D
1,08,FE,01,06
70 DATA 7F,3E,10,ED,79,3E,54,ED,79,D9,E1
,D9,D8,D9,C3,00,00,3D,20,FD,A7,24,C8,06,
F5,ED,78,A9,E6,80,28,F5,06,7F,3E,10,ED,7
9,79,2F,4F,D9,7D,3C,E6,0F,6F,F6,20,D9,17
,ED,79,37,C9,3D,20,FD,A7,24,C8,06,F5,ED,
78,A9,E6,80,28,F5,06,7F,3E,10,ED,79,79,2
F,4F,1F
80 DATA 3E,2A,17,ED,79,37,C9,06,F6,3E,10
,ED,79,D9,E5,2E,00,D9,21,7F,A4,E5,06,F5,
ED,78,E6,80,4F,CD,91,A4,30,FB,21,15,04,1
0,FE,2B,7C,B5,20,F9,3E,0A,CD,91,A4,30,EA
,26,C4,3E,1C,CD,91,A4,30,E1,3E,DA,BC,38,
F2,26,C4,3E,1C,CD,91,A4,30,D3,3E,DA,BC,3
8,E4,FD,21,F6
90 DATA A9,FD,6E,00,26,C4,3E,1C,CD,91,A4
,30,BE,3E,D7,BC,30,DD,2C,20,EF,26,70,3E,
1C,CD,91,A4,30,AD,3E,1C,CD,91,A4,30,A6,7
C,FE,CD,30,0E,FE,9C,30,CF,FD,23,FD,7D,FE
,FA,20,CB,18,C5,3E,0B,26,80,2E,08,3E,0B,
18,02,3E,09,CD,B7,A4,D0,3E,0B,CD,B7,A4,D
0,3E,9F,BC,CB
100 DATA 15,26,80,D2,64,A5,3E,1D,BD,C2,6
F,A4,00,AF,08,26,A1,2E,01,FD,21,00,AC,3E
,04,18,17,3E,3F,AD,C6,7F,DD,77,00,DD,23,
1B,26,A1,2E,01,2E,01,3E,01,18,02,3E,09,C
D,B7,A4,D0,3E,0B,CD,B7,A4,D0,3E,C0,BC,CB
,15,26,A1,D2,A4,A5,08,AD,08,7A,B3,20,CE,
C3,7B,A4,3E,3F
110 DATA AD,C6,7F,DD,77,00,DD,23,1B,2E,0
2,3E,04,26,B3,CD,41,A6,D0,FD,7E,04,B7,28
,5A,69,01,00,7F,00,00,00,FD,4E,00,FD,46,
01,DD,21,00,00,DD,09,4D,3E,01,2E,02,26,B
3,CD,41,A6,D0,3E,7F,BD,28,03,32,F5,A9,2E
,02,3E,08,26,B3,CD,41,A6,D0,FD,5E,02,FD,
56,03,69,01,05
120 DATA 00,FD,09,4D,7B,B2,26,A1,2E,01,3
E,01,C2,A6,A5,11,7B,A4,ED,53,C2,A5,11,A9
,A5,D5,ED,5B,27,AA,C3,15,30,3E,06,00,00,
18,B6,3E,0D,CD,B7,A4,3E,10,CD,B7,A4,D0,3
E,DB,BC,CB,15,26,B3,D2,3F,A6,C9,CD,D7,A4
,21,00,80,06,FF,C5,1E,00,4B,16,FF,06,F5,
ED,78,E6,80,A9
130 DATA 28,50,1C,79,2F,E6,80,4F,15,C2,6
3,A6,73,23,C1,10,E2,21,00,00,11,32,80,06
,32,C5,1A,06,00,4F,09,13,C1,10,F6,E5,21,
00,00,11,CD,80,06,32,C5,1A,06,00,4F,09,1
3,C1,10,F6,C1,7C,B7,20,13,A7,ED,42,01,32
,00,A7,ED,42,D8,09,01,CD,FF,A7,ED,42,D0,
3C,32,F5,A9,C9
140 DATA 00,00,C3,72,A6,21,89,A7,AF,F5,4
6,48,23,E5,CD,32,BC,E1,F1,3C,FE,10,20,F1
,06,00,48,CD,38,BC,1E,06,06,F5,ED,78,1F,
38,FB,ED,78,1F,30,FB,1D,20,F1,F3,C9,21,0
0,C0,0D,CB,21,05,28,06,11,50,00,19,10,FD
,09,06,02,4F,CB,21,C5,E5,36,FF,0D,23,20,
FA,E1,7C,C6,08
150 DATA 67,C1,10,F0,C9,7E,B7,C8,CD,5A,B
B,23,18,F7,00,1A,14,06
```

FLIP'N MAGNOSE — AMIGA

```
REM ************************************************************************
REM * CARGADOR 'FLIP & MAGNOSE' (AMIGA) - TONI & FRANCESC VERDU / Jun-1990 *
REM ************************************************************************
DIM C%(95):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0:V=&H6006
FOR I=0 TO 94:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CH#<>31926953& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "TIEMPO ILIMITADO (S/N) ";V$: IF FNU THEN C%(73)=V
INPUT "NIVEL INICIAL (1-6) ";N: IF N>=1 AND N<=6 THEN C%(78)=N
INPUT "INMUNE A CAIDAS (S/N) ";V$: IF FNU THEN C%(80)=V+16
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'FLIP-IT & MAGNOSE' EN LA UNIDAD DF0:"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2C78,4,41FA,3A,43F9,0,100,2D49,2E,303C,7E,12D8,51C8,FFFC,41EE,22,7017
DATA 4281,D258,51C8,FFFC,4641,3081,839,4,BF,E001,66F6,21FC,FC,2,20,41FA,E
DATA 216E,FE3A,2,2D48,FE3A,4E75,4EB9,0,0,2069,28,C50,444F,660C,217C,4EF8,12E
DATA F8,4EE8,C,4E75,21FC,0,140,80,31FC,4E40,2EA,4EE8,FE00,33FC,152,6,100
DATA 2F7C,6,0,2,4E73,33FC,4E75,0,F192,31FC,1,428,303C,6002,31C0,66C4,31C0
DATA 6ACE,33C0,0,926A,33C0,0,96BA,4EF9,0,400
```

EXTERMINATOR — AMIGA








```
REM Cargador 'Exterminator'
REM Pedro José Rodriguez 2-6-91
DEF FNn=(UCASE$(a$)="N"):CLS:DIM c%(256):n=0:sum=0:a$="":RESTORE
WHILE a$<>"*":READ a$:byte=VAL("&H"+a$):c%(n)=byte:sum=sum+byte:n=n+1:WEND
IF sum<>952645& THEN PRINT"Error en los data!":END
INPUT"Energía infinita";a$:IF FNn THEN c%(86)=&H600A
INPUT"Créditos infinitos";a$:IF FNn THEN c%(92)=&H600A
PRINT:PRINT"Inserta disco original...":start=VARPTR(c%(0)):CALL start
DATA 41FA,0016,43F9,0000,0300,45FA,00BC,2649,32D8,B5C8,66FA,4ED3,2C78,0004
DATA 41FA,002E,2D48,002E,41EE,0022,7016,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41,0052
DATA 0839,0004,00BF,E001,66F6,21FC,00FC,0002,0080,4E40,48E7,0082,2C78,0004
DATA 42AE,002E,41FA,0012,216E,FE3A,0002,2D48,FE3A,4CDF,4100,4E75,4EB9,FFFF
DATA FFFF,0C94,444F,5300,66F0,2D7A,FFF2,FE3A,41FA,000A,2948,0136,4EEC,000C
DATA 4BFA,000E,23CD,0002,018C,4EF9,0002,0000,4BFA,000E,33CD,0006,F008,4EF9
DATA 0004,0000,31FC,4A6D,68EA,31FC,6002,578E,31FC,6004,6914,31FC,6004,6922
DATA 4EF8,0400,*
```

ZONA 0 — PC

```
10 ' CARGADOR PARA EL ZONA 0 (PC,TODAS LAS TARJETAS)
20 '***** POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH *****
30 DIM D% (500):LINEAS = 5:CLS
40 FOR T=1 TO LINEAS:READ A$
50 FOR Y=1 TO 44 STEP 2:P=P+1
60 D%(P) = VAL ("&h"+MID$ (A$,Y,2)):SUM = SUM+ D% (P):NEXT Y,T
70 IF SUM <> 8175 THEN PRINT "Error en DATAS":END
80 PRINT "PULSA UNA TECLA PARA GRABAR EL CARGADOR EN EL DISCO"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "R",#1,"czona0.com",1
110 FIELD#1,1 AS A$
120 FOR T=1 TO P:LSET A$=CHR$(D%(T)):PUT #1,T:NEXT:CLOSE 1
130 PRINT "Creado el fichero CZONA0.COM, cárgalo antes del
 ZONA 0 para jugar con vidas infinitas."
140 DATA "EB37551E8BEC8E5E06813EEC36FE0F7506C706EC3690"
150 DATA "901F5DEA00000000436172676120656C205A4F4E4130"
160 DATA "0A0D284329204A2E532E462E24B800008ED88B1E8400"
170 DATA "8B0E8600B80201A3B4008C0E86000E1F891E1A01890E"
180 DATA "1C01B409BA1E01CD21BA1E01CD270000000000000000"
```

SPACE ACE — PC

```
10 ' CARGADOR PARA EL SPACE ACE (PC,TODAS LAS TARJETAS)
20 '***** POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH *****
30 DIM D% (500):LINEAS = 6:CLS
40 FOR T=1 TO LINEAS:READ A$
50 FOR Y=1 TO 44 STEP 2:P=P+1
60 D%(P) = VAL ("&h"+MID$ (A$,Y,2)):SUM = SUM+ D% (P):NEXT Y,T
70 IF SUM <> 9213 THEN PRINT "Error en DATAS":END
80 PRINT "PULSA UNA TECLA PARA GRABAR EL CARGADOR EN EL DISCO"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "R",#1,"cace.com",1
110 FIELD#1,1 AS A$
120 FOR T=1 TO P:LSET A$=CHR$(D%(T)):PUT #1,T:NEXT:CLOSE 1
130 PRINT "Creado el fichero CACE.COM, cárgalo antes del SPACE
 ACE para jugar con vidas infinitas."
140 DATA "EB43551E8BEC8E5E06BD9090813EAA23FE0E750C892E"
150 DATA "AA23892EAC23892EAF231F5DEA0000000004361726761"
160 DATA "20656C2053504143454143450A0D284329204A2E532E"
170 DATA "462E24B80000BED8881E84008B0E8600B80201A38400"
180 DATA "8C0E86000E1F891E2301890E2501B409BA2701CD21BA"
190 DATA "2701CD2700000000000000000000000000000000000"
```

SHADOW DANCER — C 64

```
1 REM*********************************
2 REM*                               *
3 REM*  SHADOW DANCER C-64           *
4 REM* (C) JOSE DOS SANTOS  5-7-91   *
5 REM*                               *
6 REM*********************************
7 POKE53281.1:POKE53280.1:POKE646.5:PRIN
TCHR$(147)
8 FORN=272TO327:READA:POKEN.A:S=S+A:NEXT
9 IFS<>06062THENPRINT"ERROR EN  DATAS":E
ND
10 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";A$:IFA$=
"N"THENPOKE316.44
11 INPUT"MAGIA INFINITA (S/N)";A$:IFA$="
N"THENPOKE319.44
12 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA
UNA TECLA"
13 POKE53280.PEEK(162):GETA$:IFA$=""THEN
13
14 POKE816.16:POKE817.1:POKE2050.0:LOAD
15 DATA32,165,244,169,24,141,208,8,169,5
7,141,209,8,76,16,8,169
16 DATA45,141,193,201,169,1,141,194,201,
76,0,200,169,48,141,77,74
17 DATA169,1,141,78,74,76,128,72,169,173
,141,167,66,141,199,28,76
18 DATA0,23,74,68,83
```

MERCS — AMSTRAD










```
10 REM Cargador 'Mercs'
20 REM Pedro Jose Rodriguez 27-6-91
30 DEF FNn=(UPPER$(a$)="N"):MODE 1:MEMOR
Y &3FFF:CALL &BD37
40 sum=0:RESTORE:FOR n=&9FC0 TO &A02C:RE
AD a$:byte=VAL("&"+a$):POKE n,byte:sum=s
um+byte:NEXT:IF sum<>10200 THEN PRINT"Er
ror en los data!":END
50 INPUT"Energia infinita";a$:IF FNn THE
N POKE &A017,&C0
60 INPUT"Creditos infinitos";a$:IF FNn T
HEN POKE &A01C,&3D
70 INPUT"Tiempo infinito":a$:IF FNn THEN
 POKE &A021,&3D
80 INPUT"Bombas infinitas";a$:IF FNn THE
N POKE &A026,&DD
90 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT
100 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,2:INK
2,6:INK 3,25:CALL &9FC0
110 DATA 21,30,75,11,AF,12,3E,21,CD,A1,B
C,30,F3,CD,30,75,3E,FF,CD,6B,BC,21,11,A0
,11,0,40,6,5,CD,77,BC,21,70,1,CD,83,BC,C
D,7A,BC,F3,31,6D,1,E,14,21,94,1,11,80,4
120 DATA 79,AE,77,23,1B,7A,B3,20,F7,21,A
2,1,11,80,A0,1,0,4,D5,ED,B0,21,16,A0,22,
3F,A1,C9,4D,45,52,43,53,3E,C9,32,FF,12,3
E,0,32,92,1F,3E,0,32,40,13,3E,3A,32,70,3
0,C3,40,0
```

LA CAZA DEL OCTUBRE ROJO — AMSTRAD

```
10 REM La caza del Octubre Rojo
20 REM Pedro Jose Rodriguez 27-6-91
30 MODE 2:INK 1.26:MEMORY &3FFF:CALL &BD
37
40 sum=0:RESTORE:FOR n=&7000 TO &7068:RE
AD a$:byte=VAL("&"+a$):POKE n.byte:sum=s
um+byte:NEXT:IF sum<>10643 THEN PRINT"Er
ror en los data!":END
50 PRINT"Este cargador proporciona:":PRI
NT
60 PRINT"Vidas y tiempo infinitos en las
 fases 1, 3 y 5"
70 PRINT"Vidas, energia, tiempo y misile
s infinitos en las fases 2 y 4"
80 PRINT:PRINT"Inserta cinta original y
pulsa una tecla..."
90 CALL &BB18:MODE 1:LOAD"!".&4000:CALL
&7000
100 DATA 21.9.70.22.49.40.C3.0.40.21.1B,
70.11.0.1.1,4E.0.ED,53.5E.1D.ED.B0.C3.0.
1B,3A.1,80.FE.BF,20.C.3E.A7.32.DF.92.3E.
C9.32,FA,96.18.38.FE.4D.20.16.3E.A7
110 DATA 32.A9.A6.32.E2.A5,3E.C9.32.6F.A
8,AF,32.94,A6.32,B1.B2.18.1E,FE.21.20.C.
3E,A7.32,FA.9B,3E.C9.32.96.9C.18.E.FE.82
.20,A,3E,A7,32.73.A5.3E,C9,32.35,A6,C3.A
B.A
```

POOGABOO LA PULGA 2 — AMSTRAD






```
10 REM Cargador 'Poogaboo'
20 REM Pedro Jose Rodriguez 14-7-91
30 DEF FNn=(UPPER$(a$)="N"):MODE 1:CALL
&BD37:MEMORY &3FFF
40 sum=0:RESTORE:FOR n=&BF00 TO &BF2A:RE
AD a$:byte=VAL("&"+a$):POKE n,byte:sum=s
um+byte:NEXT:IF sum<>3503 THEN PRINT"Err
or en los data!":END
50 INPUT"Vidas infinitas":a$:IF FNn THEN
 POKE &BF15.&35:POKE &BF1A.&FD:POKE &BF1
F,&7E
60 INPUT"Tiempo infinito":a$:IF FNn THEN
 POKE &BF24.&C0
70 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT
80 MODE 1:LOAD"!".&4000:CALL &BF00
90 DATA F3.21.0,40,11.0,1,1.0,2,D5.ED.B0
.21.14,BF.22.24.1,C9.3E.7E.32,68.1B.3E.A
7,32.6A.1B.3E.C9.32.6B.1B.3E.C9.32.EA.1B
,C3.0,3
```

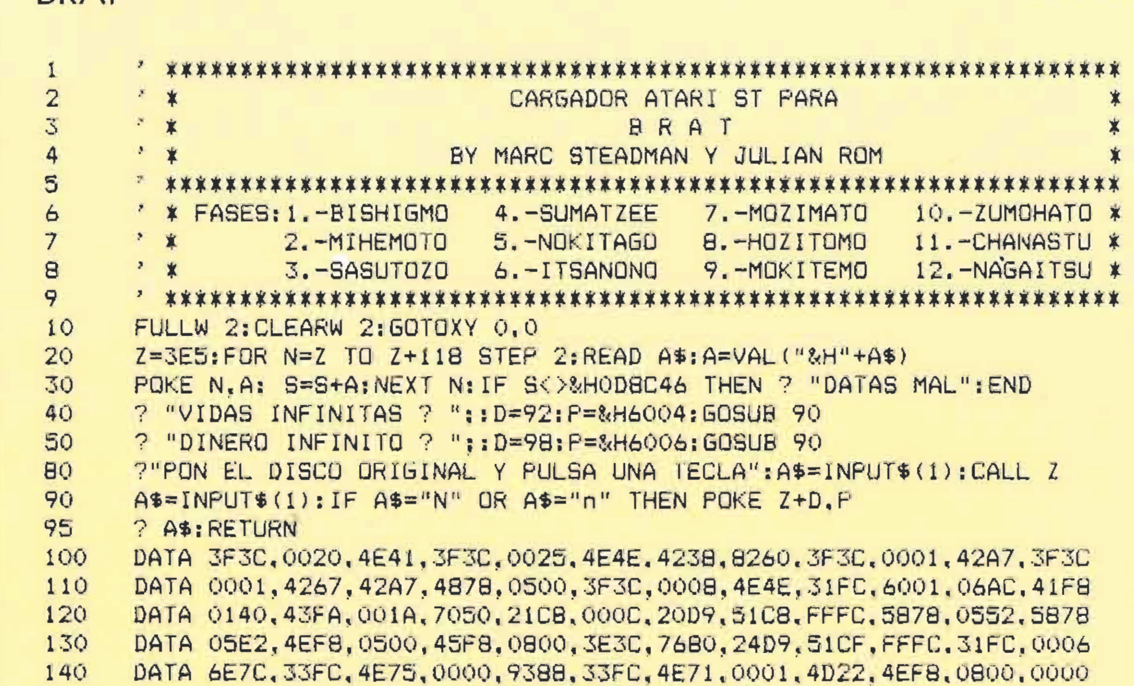

SIMULCRA — AMIGA








```
REM Cargador 'Simulcra'
REM Pedro Josè Rodriquez 7-8-91
DEF FNn=(UCASE$(a$)="N"):CLS:DIM c%(256):n=0:sum=0:a$="":RESTORE
WHILE a$<>"*":READ a$:byte=VAL("&H"+a$):c%(n)=byte:sum=sum+byte:n=n+1:WEND
IF sum<>951968& THEN PRINT"Error en los data!":END
INPUT"Vidas infinitas";a$:IF FNn THEN c%(86)=&H6004
INPUT"Fase inicial (1-30)";a$:IF a$<>""THEN c%(92)=VAL(a$)-1
PRINT:PRINT"Inserta disco original...":start=VARPTR(c%(0)):CALL start
DATA 41FA,0014,43F8,0300,45FA,00B6,2649,32D8,B5C8,66FA,4ED3,2C78,0004,41FA
DATA 002E,2D48,002E,41EE,0022,7016,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41,0052,0839
DATA 0004,008F,E001,66F6,21FC,00FC,0002,0080,4E40,48E7,0082,2C78,0004,42AE
DATA 002E,41FA,0012,216E,FE3A,0002,2D48,FE3A,4CDF,4100,4E75,4EB9,FFFF,FFFF
DATA 0C94,444F,5300,66F0,2D7A,FFF2,FE3A,397C,4EF8,0066,397C,0378,0068,4EEC
DATA 000C,31FC,4EF8,10C2,31FC,0388,10C4,4EF8,106A,302D,0020,6708,7A10,7CFF
DATA 4E88,10D0,33FC,6092,0001,6FA8,23FC,303C,0000,0001,6EFA,4E75,*
```



BRAT — ATARI

```
1     ' ***************************************************************
2     ' *                   CARGADOR ATARI ST PARA                    *
3     ' *                          B R A T                            *
4     ' *               BY MARC STEADMAN Y JULIAN ROM                 *
5     ' ***************************************************************
6     ' * FASES:1.-BISHIGMO   4.-SUMATZEE   7.-MOZIMATO   10.-ZUMOHATO *
7     ' *       2.-MIHEMOTO   5.-NOKITAGO   8.-HOZITOMO   11.-CHANASTU *
8     ' *       3.-SASUTOZO   6.-ITSANONO   9.-MOKITEMO   12.-NAGAITSU *
9     ' ***************************************************************
10    FULLW 2:CLEARW 2:GOTOXY 0,0
20    Z=3E5:FOR N=Z TO Z+118 STEP 2:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
30    POKE N,A: S=S+A:NEXT N:IF S<>&H0D8C46 THEN ? "DATAS MAL":END
40    ? "VIDAS INFINITAS ? ";:D=92:P=&H6004:GOSUB 90
50    ? "DINERO INFINITO ? ";:D=98:P=&H6006:GOSUB 90
80    ?"PON EL DISCO ORIGINAL Y PULSA UNA TECLA":A$=INPUT$(1):CALL Z
90    A$=INPUT$(1):IF A$="N" OR A$="n" THEN POKE Z+D,P
95    ? A$:RETURN
100   DATA 3F3C,0020,4E41,3F3C,0025,4E4E,4238,8260,3F3C,0001,42A7,3F3C
110   DATA 0001,4267,42A7,4878,0500,3F3C,0008,4E4E,31FC,6001,06AC,41F8
120   DATA 0140,43FA,001A,7050,21C8,000C,20D9,51C8,FFFC,5878,0552,5878
130   DATA 05E2,4EF8,0500,45F8,0800,3E3C,7680,24D9,51CF,FFFC,31FC,0006
140   DATA 6E7C,33FC,4E75,0000,9388,33FC,4E71,0001,4D22,4EF8,0800,0000
```

CRIME WAVE — AMIGA

```
REM Cargador 'Crime Wave'
REM Pedro Josè Rodriquez 14-7-91
DEF FNn=(UCASE$(a$)="N"):CLS:DIM c%(256):n=0:sum=0:a$="":RESTORE
WHILE a$<>"*":READ a$:byte=VAL("&H"+a$):c%(n)=byte:sum=sum+byte:n=n+1:WEND
IF sum<>807901& THEN PRINT"Error en los data!":END
INPUT"Vidas infinitas";a$:IF FNn THEN c%(70)=&H6004
INPUT"Energia infinita";a$:IF FNn THEN c%(73)=&H6004
INPUT"Ametralladora infinita";a$:IF FNn THEN c%(76)=&H6004
INPUT"Lanzacohetes infinito";a$:IF FNn THEN c%(79)=&H6004
PRINT:PRINT"Inserta disco original...":start=VARPTR(c%(0)):CALL start
DATA 41FA,0016,43F9,0007,F000,45FA,009E,2649,32D8,B5C8,66FA,4ED3,2C78,0004
DATA 41FA,002E,2D48,002E,41EE,0022,7016,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41,0052
DATA 0839,0004,00BF,E001,66F6,21FC,00FC,0002,0080,4E40,48E7,0082,2C78,0004
DATA 42AE,002E,41FA,0012,216E,FE3A,0002,2D48,FE3A,4CDF,4100,4E75,4EB9,FFFF
DATA FFFF,0C94,444F,5300,66F0,2D7A,FFF2,FE3A,41FA,000A,2948,0088,4EEC,000C
DATA 31FC,600E,3B34,31FC,4240,373A,31FC,4284,39A6,31FC,4284,38B6,41F8,1100
DATA 4ED0,*
```

POOGABOO — SPECTRUM

```
  10 REM Cargador 'Poogaboo'
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-91
  30 DEF FN n()=(a$="n" OR a$="N
"): PAPER 0: INK 7: BORDER 0: CL
EAR 64511: DIM a$(1)
  40 LET sum=0: FOR n=65024 TO 6
5053: READ a: POKE n,a: LET sum=
sum+a: NEXT n: IF sum<>3109 THEN
 PRINT "Error en los data!": STO
P
  50 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF FN n() THEN POKE 650
37,0: POKE 65042,0: POKE 65047,0
  60 INPUT "Tiempo infinito? ";
LINE a$: IF FN n() THEN POKE 650
50,0
  70 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100: INK 0: POK
E 23624,0: POKE 23417,84: CLEAR
  80 LOAD ""CODE 64512: RANDOMIZ
E USR 65024
  90 DATA 33,9,254,34,24,252,195
,6,252,62,126,50,71,116,62,167,5
0,73,116,62,201,50,74,116,50
 100 DATA 201,116,195,0,92
```

LA CAZA DEL OCTUBRE ROJO — C 64

```
1 REM*********************************
2 REM*                               *
3 REM* LA CAZA DEL OCTUBRE ROJO C-64 *
4 REM* (C) JOSE DOS SANTOS  13-7-91  *
5 REM*                               *
6 REM*********************************
7 POKE53281,1:POKE53280,1:POKE646.5:PRIN
TCHR$(147)
8 FORN=36880TO37025:READA:POKEN.A:S=S+A:
NEXT
9 FORN=304TO332:READA:POKEN.A:S=S+A:NEXT
10 IFS<>23586THENPRINT"ERROR EN  DATAS":
END
11 INPUT"NUMERO DE VIDAS (0-255)";N:IFN<
0 OR N>255 THEN 11
12 POKE323.N
13 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA
UNA TECLA"
14 POKE53280.PEEK(162):GETA$:IFA$=""THEN
14
15 SYS36880
16 DATA160,0.132,252,169.224,133.253,177
,252,145,252,200.208.249,230,253
17 DATA208,245,169,76,141,225,255,169.73
.141,226.255,169,144,141,227,255
18 DATA169.53.133,1,162,1,160,1,169,1,32
,186.255.169,0,32,189
19 DATA255,169,0,32,213,255,169.76,141,2
20,2,169,91,141,221,2,169
20 DATA144,141,222,2,76,0,229,160,171,89
,80,3,153,80,3,136,208
21 DATA247.169,32.141,225.3,169,122,141,
226,3,169,144,141,227,3,169
22 DATA208,76,231,2,169.32,141.198.3,169
.143.141,199.3.169,144,141
23 DATA200.3,164,254,153,67,5,96,169,32,
141,19,226,169,48,141,20
24 DATA226,169,1,141,21,226,173,4,220,96
25 DATA169,32,141,237,54,169,66,141,238,
54,169,1,141,239,54,96,22
26 DATA0,169,255,141,236,229,169,16,96,7
4.68.83
```

WARZONE — AMIGA






```
REM **************************************************************************
REM *    CARGADOR 'WAR ZONE' (AMIGA) - TONI & FRANCESC VERDU / Ago-1991      *
REM **************************************************************************
DIM C%(81):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0:V=&H6006
FOR I=0 TO 80:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CH#<>19260183& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(66)=V
INPUT "GRANADAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(70)=V
INPUT "ENERGIA INFINITA (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(74)=V
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'WAR ZONE' EN LA UNIDAD DF0:"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2C78,4,41FA,3A,43F9,0,100,2D49,2E,303C,62,12D8,51C8,FFFC,41EE,22,7017
DATA 4281,D258,51C8,FFFC,4641,3081,839,4,BF,E001,66F6,21FC,FC,2,20,41FA,E
DATA 216E,FE3A,2,2D48,FE3A,4E75,4EB9,0,0,2069,28,C50,444F,6614,23FC,0,136,0
DATA 80,317C,4E40,66,4EE8,C,4E75,2F48,2,277C,0,144,1490,4E73,33FC,4E71,1
DATA AAFC,33FC,0,1,ABA4,33FC,4E71,1,AB48,4EF9,0,800
```

NAVY SEALS — AMIGA

```
REM **************************************************************************
REM * CARGADOR 'NAVY SEALS' (AMIGA) - TONI VERDU / Ago-1991 *
REM **************************************************************************
DIM C%(79):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0:V=&H6006
FOR I=0 TO 78:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CH#<>26297054& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "NIVEL INICIAL (1/8) ";N:IF N>=1 AND N<=8 THEN C%(67)=N
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(69)=V
INPUT "TIEMPO ILIMITADO (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(73)=V-2
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'NAVY SEALS' EN LA UNIDAD DF0:"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2C78,4,41FA,3A,43F9,0,100,2D49,2E,303C,5E,12D8,51C8,FFFC,41EE,22,7017
DATA 4281,D258,51C8,FFFC,4641,3081,839,4,BF,E001,66F6,21FC,FC,2,20,41FA,E
DATA 216E,FE3A,2,2D48,FE3A,4E75,4EB9,0,0,2069,28,C50,444F,6614,23FC,0,136,0
DATA 80,317C,4E40,66,4EE8,C,4E75,2F48,2,277C,0,144,40,4E73,31FC,1,1626,4278
DATA 24B6,4278,281E,31FC,6002,17AC,4EF9,0,800
```

CRIME WAVE — PC

```
10 ' CARGADOR PARA EL CRIME WAVE (PC,TODAS LAS TARJETAS)
20 '***** POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH *****
30 DIM D% (500):LINEAS = 5:CLS
40 FOR T=1 TO LINEAS:READ A$
50 FOR Y=1 TO 44 STEP 2:P=P+1
60 D%(P) = VAL ("&h"+MID$ (A$,Y,2)):SUM = SUM+ D% (P):NEXT Y,T
70 IF SUM <> 7972 THEN PRINT "Error en DATAS":END
80 PRINT "PULSA UNA TECLA PARA GRABAR EL CARGADOR EN EL DISCO"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "R",#1,"ccrime.com",1
110 FIELD#1,1 AS A$
120 FOR T=1 TO P:LSET A$=CHR$(D%(T)):PUT #1,T:NEXT:CLOSE 1
130 PRINT "Creado el fichero CCRIME.COM, cárgalo antes del
 CRIME WAVE para jugar con vidas infinitas."
140 DATA "EB38551EBBEC8E5E06833E0069A3750BC70600699090"
150 DATA "C6060269901F5DEA000000004361726761206560C2043"
160 DATA "570A0D284329204A2E532E462E24B80008ED88B1E84"
170 DATA "008B0E8600B80201A384008C0E86000E1F891E1E0189"
180 DATA "0E2001B409BA2201CD21BA2201CD270000000000000"
```

PANORAMA AUDIOVISIÓN

Por Santiago Erice

CUANDO EL POP ARAGONES SE HACE ELEGANTE

DIAS DE VINO Y ROSAS



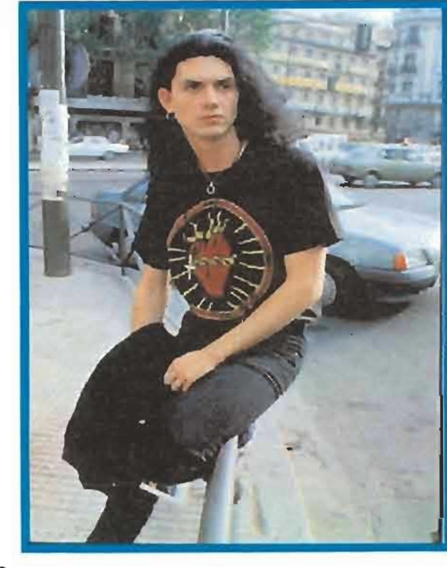
Si fuera posible, que no lo es, considerar la música aragonesa como un todo, la de Días de Vino y Rosas sería la parte elegante. Guitarras pero sin estridencias. Con toques épicos pero sin caer en el himno. Con dosis de suavidad sin llegar a ser babosas. Letras cuidadas sin intelectualismos que nadie entiende. Historias abiertas a veces demasiado ambiguas. Influencias variadas.

Chicos que, esa impresión dan, se comen mucho el coco. Melodías y estribillos que, a priori, responden a los cánones establecidos en comercialidad.

Dias de Vino y Rosas está formado por las guitarras de Gonso y Juan Aguirre, y el bajo de Blanca García. El primero y la última intercambian sus voces en las canciones. De momento, sólo han grabado un Lp, aunque en su currículum existen participaciones en discos colectivos y algún maxi ya anticipo de lo que eran capaces de hacer. Su apuesta pasa por la seducción con las armas de la elegancia.

EL DESCONOCIDO ROCK MEJICANO

CAIFANES



Abrumados por lo anglosajón, las apuestas musicales de origen latino –aunque sean en clave de rock– son prácticamente desconocidas en España. A nadie parece importarles su vitalidad, incluso en el caso de historias tan vitales como las protagonizadas en los últimos años por el rock mejicano y bandas como Maldita Vecindad o Caifanes, por poner un par de ejemplos de grupos con discos editados en nuestro pais.

Estos últimos han estado recientemente por la península ibérica y en su tierra son tremendamente populares gracias a su versión de un tema clásico, "La bella Tomasa". No hace tanto tiempo que su segundo Lp, "El Diablito", pulula por aquí y, aunque sus ventas son todavía escasas, resultaría curioso compararlas con las de otros "santones" promocionados hasta la extenuación por la industria del disco. Y que las ventas sean escasas es tremendamente injusto por su sentido del ritmo, por sus melodías envolventes, por sus letras casquivanas y metafóricas. Caifanes son una banda consciente y su música engancha con la misma intensidad que el concejal Matanzo o el alcalde Gil y tal y tal intentan enemistarse con los jóvenes.

Tan "colgados" de las melodías tradicionales como del rock anglosajón, Caifanes no son "sonidos a la última" ni chicles que engordan y engordan hasta explotar en un ridículo ¡bluff!. Con un cantante, Saúl, de fuerte personalidad.

Con unas "pintas peligrosas" para un país como Méjico. Idolos en su tierra. Diferentes aquí y allí. Olvida sin dudarlo todos tus perjuicios y dales una oportunidad que se merecen por méritos propios.

EFECTOS ESPECIALES CONTRA EL CRIMEN

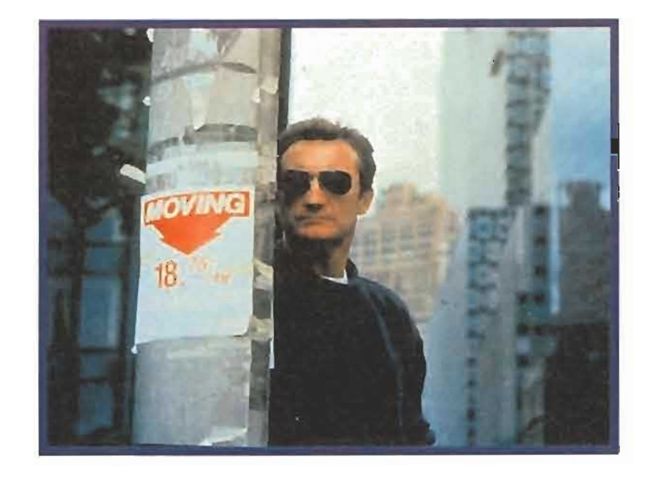
«FX2 ILUSIONES MORTALES»

No hay muchas vueltas que dar al asunto. Si los americanos han calculado que 90 millones de personas vieron «Efectos mortales» sólo en Estados Unidos, el rodaje y el estreno de su segunda parte, «FX2 Ilusiones mortales», era una exclusiva cuestión de tiempo. Y como el tiempo ya ha pasado, aquí ha llegado la continuación de la saga. Dirigida por Richard Franklin (un especialista en películas de suspense con títulos en su carrera como «Psicosis I»), profundiza en las pautas y patrones previstos, combinados con escenas de tensión y violencia tan de moda en los momentos que corren.

«FX2» cuenta las aventuras del experto en efectos especiales Rollie Tyler (encarnado por el actor Bryan Brown) y su amigo Leo McCarthy (Brian Dennehy), un policía retirado que ahora se gana la vida como detective privado.

Juntos se enfrentarán a una compleja trama conspirativa en la que juegan un papel destacado los integrantes de una banda criminal cuya fuente de inspiración son unas monedas de gran valor robadas en el Vaticano. A vuela pluma y comparando con el original, esta segunda parte ha disminuido el humor, ha aumentado el suspense, y se ha desbordado la acción.



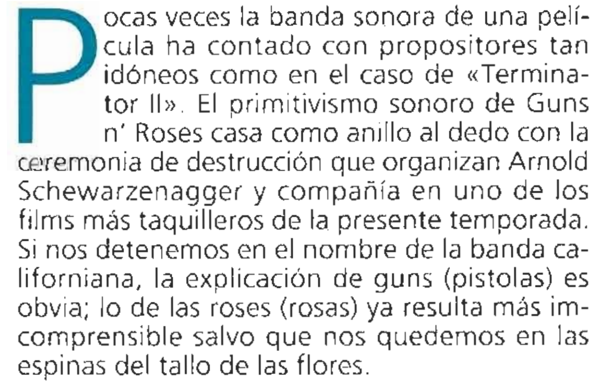


El truco es utilizar objetos cotidianos para salir con bien del ataque de un malvado psicópata, de poner la imaginación al servicio del arte de la simulación y crear realidades que no son reales, como los efectos especiales cinematográficos, para lograr los objetivos. Con tal argumento, a nadie puede extrañar que en esta secuela abunden los citados efectos especiales, desde el payaso Bluey hasta un robot homicida, pasando por una máquina de jugar al tenis que asa salchichas en su punto. Como en «FX2» prima la acción tales características se desmadran en las escenas de peleas y persecuciones con especial mención al galimatías del supermercado (todavía no conozco a nadie que haya visto la película y que no comente la espectacular batalla que allí se desarrolla). En 1.986 «Efectos mortales» se estrenó como una modesta película de bajo presupuesto. Su éxito ha provocado esta segunda parte con muchas más más pretensiones taquilleras.

CEREMONIA DE DESTRUCCION

GUNS N'ROSES

Pocas veces la banda sonora de una película ha contado con propositores tan idóneos como en el caso de «Terminator II». El primitivismo sonoro de Guns n' Roses casa como anillo al dedo con la ceremonia de destrucción que organizan Arnold Schewarzenagger y compañía en uno de los films más taquilleros de la presente temporada. Si nos detenemos en el nombre de la banda californiana, la explicación de guns (pistolas) es obvia; lo de las roses (rosas) ya resulta más imcomprensible salvo que nos quedemos en las espinas del tallo de las flores.







La música de Guns n' Roses es ideal para ahuyentar rápidamente o destruir a cualquier animal de fino oído, lo que no ha impedido al grupo vender hasta hoy más de dieciséis millones de copias de discos en todo el mundo. En la actualidad están inmersos en una extensa y multitudinaria gira que ha revitalizado las concentraciones de masas que, tiempo ha, constituían una de las señas de identidad de los seguidores del rock más duro. Todo indica que el género vive una segunda juventud en Europa (en América no pasó de la primera) gracias al impulso de estos feroces guerreros de las guitarras distorsionadas y los decibelios a escape libre.



Difícilmente el cantante Axl Rose y sus colegas tendrían alguna oportunidad de ser invitados a una fiesta de buena sociedad, como mucho a una de la pandilla basura y con reparos. Tampoco conviene engañarse con sus virtudes expresivas, hay quien atesora frases completas suyas en las que no aparezca la palabra "fuck" y todavía mantiene la hoja en blanco, lo cual es bastante válido para que os hagáis una idea.

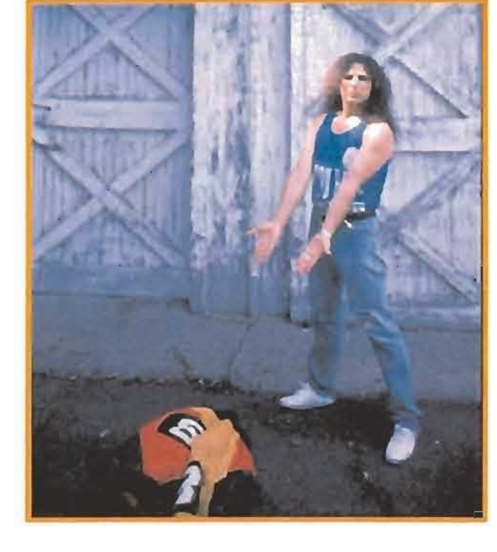
Sus gustos gastronómicos se quedaron estancados en la carne picada de las hamburguesas y sobre sus opiniones políticas y sociales más vale correr un tupido velo para no calificarlas de fascistas y racistas en un alarde de timidez.

Son unos tipos peligrosos y bocazas, más poderosos que el trueno y nada delicados. Sus provocaciones al "establishment" son adoradas por los cientos miles de adolescentes que siguen fielmente sus pasos. A pesar de o gracias tan poco edificantes virtudes Guns n' Roses han recuperado para el heavy un lugar que muchos creían perdido para siempre.



EL VIAJE A LAS AMERICAS

FORTU



Los hermanos mayores todavía se acuerdan de su grito de guerra: ¡va a estallar el Obús! Y las bombas de humo y las luces de colores anegaban el escenario. Entonces corrían buenos tiempos para el rock duro nacional y la rivalidad enter Barón Rojo y Obús, las dos bandas emblemáticas de la época, añadía la carnaza necesaria para que los medos de comunicación social se ocuparan del fenómeno. Como todo lo que sube baja (desde la joroba de Julio Iglesias hasta las virtudes de nuestras más genuinas folclóricas), llegaron las épocas de vacas flacas y también el heavy metal se deslizó por la cuesta de la pendiente. Obús mantuvieron el nombre y un puñado de fieles seguidores pero el éxito les había cerrado definitivamente las puertas y ya ni siquiera las relaciones con los Barones eran lo mismo (hasta el punto de que el verano pasado los dos grupos compartieron gira, instrumentos musicales, aparatos de sonido, copas y lo que hiciera falta).

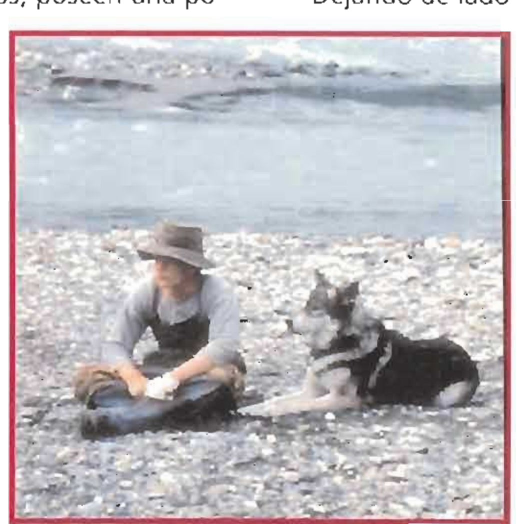
Sin embargo, Fortu (el líder y cantante carismático de Obús) no se resignaba. Había catado el dulce encanto de la fama y los números uno, había sido una "rock star" y deseaba volver a serlo. ¿Cómo? Con nuevas canciones, con nuevo proyecto, con nuevos músicos. ¿Dónde encontrarlo? En América, lógicamente, la patria del rock. Y hasta la tierra de Bush se fue para grabar su primer álbum en solitario, "42" (seguro que los estudiantes de inglés habrán captado sin dificultad la similitud sonora entre el nombre del cantante y la pronunciación de las cifras del título en el idioma de la Thatcher).

Los nombres de la gente que ha trabajado en el disco de Fortu son ilustres. El productor es Michael Pannone (un tipo que antes colaboró con Roberta Flack, Paul McCartney, Aerosmith, Lionel Hampton o Laurie Anderson, entre otros); y los músicos, Lenny Post (fundador de Weather Report), Rhett Tyler, David J. Keyes (que tocó con Bruce Springsteen, Stephen Stills o Carole King) y Vinny Conigliaro (The Tubes) también pueden presumir de un "currículum" profesional destacado. Para dar a conoce este trabajo en España, Fortu ha montado un par de conciertos (Madrid y Barcelona) en los que participan todos ellos. Ha sido su viaje a las Américas y espera que el 92 y su parafernalia conmemorativa le sirva para volver a subir a la cresta de la ola.

LOS LOBOS Y LOS HOMBRES DE JACK LONDON

«COLMILLO BLANCO»

Los programas de estudios de este país obligan a los colegiales a leer los ripios de Calderón o Lope de Vega antes que los cuentos o las novelas de escritores como Jack London, y los resultados saltan a la vista: los españoles cada vez leen menos. Los americanos tampoco se destacan por su afición a la letra impresa pero, al menos, poseen una potente industria cinematográfica que, como mayor y menor fortuna y con mayor o menor fidelidad al original, trasladan estas obras a la pantalla grande (Lope y Calderón no, por supuesto). «Colmillo Blanco», novela de Jack London, es uno de los más recientes ejemplos.



Ambientada en la helada Alaska, la película nos cuenta la existencia de Colmillo Blanco, un lobo domesticado por el indio Castor Gris. La vida es agradable para el animal hasta que el malvado Beauty Smith se convierte en su dueño y le maltrata para transformarlo en una bestia salvaje. Después de una pelea de perros Colmillo Blanco queda malherido pero el joven Jack Conroy, ayudado por su amigo Alex Larson, le cuida y devuelve su confianza en el ser humano. Después de varias aventuras todo termina con la pelea final entre Colmillo Blanco y el desalmado Beauty Smith. Un argumento muy del agrado de los responsables de la factoría Walt Disney.

Dejando de lado que el personaje de Colmillo Blanco difícilmente existiría en la realidad (cada vez menos si tenemos en cuenta que los lobos tienden a extinguirse) y que el rodaje de la película fue tan accidentado como la historia que nos cuenta el director Randal Kleiser, el de la popularísima «Grease», en esta producción destacan los actores: Klaus Maria Brandauer (Alex) ha trabajado antes en «Mephisto», «Nunca digas nunca jamás» o «Memorias de África»; Ethan Kawke (Jack) en «Exploradores» y «El club de los poetas muertos»; y James Remar (Beauty Smith) en «Warriors», «Forajidos de leyenda» o «Cotton Club».